

MC Nº23 450 pts 2,70 euros
PSM
para usuarios de
Revista PlayStation
Los nuevos héroes de PS2
Onimusha, The Bouncer, Dark Cloud, MGS 2...
INCUBADORA
Silent Hill 2
Gran Turismo 3
Soul Reaver 2 ...
A EXAMEN
Dead or Alive 2
FIFA 2001
SSX
Digimon...
... un montón de análisis para las 2 consolas
¡¡GRATIS: LA MAYOR COLECCIÓN DE TRUCOS JAMÁS PUBLICADA.!!
Este mes octavo libro.
8 414090 203944
00023



Número 23 . 31 de enero de 2001

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya

Redacción y colaboraciones:
Carlos Magaña, Angel "Hightower" Campos Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño, Jaime Martin, Fernando Minaya, Rubén Salinas Wally López, Dr. Kucho,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Publicidad:
Beatriz Bonsoms
Pilar González
comercial.mad@mcediciones.es
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona 255
Molins de Rei. Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores



¿Y ahora, qué?



Después de la resaca del lanzamiento de PS2, es hora de hacer algún que otro pequeño balance de lo que ha supuesto tan magno acontecimiento. Desde luego, no cabe ninguna duda de que ha sido todo un éxito y que ha tenido una acogida como nunca nadie hubiera podido imaginar, ni siquiera Sony lo hubiera imaginado. Pero a los usuarios se nos queda un sabor un poco agridulce. Nadie acaba de dar una explicación lo suficientemente convincente al hecho de que no todo el que haya querido una PS2 la haya podido tener el día de su lanzamiento. De acuerdo en que había una campaña de reservas y todo eso; y nos parece muy bien que se haya hecho con el fín de evitar los típicos listos que se aprovechen de las reventas, exclusividades y otras lindezas por el estilo. Pero al españolito medio de a pie, muy honorable él, siempre le quedará la cosa aquella de que: Si tengo dinero para pagarla ¿Por qué no puedo tenerla?

No queremos decir que Sony lo haya hecho mal, ni mucho menos, pero si eran conscientes de la enorme demanda que iba a tener la nueva máquina, lo lógico hubiera sido acelerar la producción. En fin, según ellos, la espera para la nueva remesa de consolas no será muy larga; confiemos en que así sea. Por lo demás, en este número volvéis a tener más análisis de juegos que nunca, señal de la avalancha de títulos para las dos consolas que se ha producido estas navidades y eso son buenas noticias para todos. Esperemos que este nuevo año que comienza sea tan bueno como el que dejamos atrás. ¡Feliz Navidad y próspero año consolero a todos!

Alberto Minaya
Director

PSM or alive: Hardcore



PSM



FIFA 2001

pg. 34/64

Nuestra "ración" anual de buen futbol nos llega con este título para las dos consolas. Mira y juzga tu mismo.



LA PORTADA DEL MES

El resultado final e alucinante y quizá una de nuestras portadas favoritas de Arthur Adams, sobre todo teniendo en cuenta la dificultad de agrupar los personajes en tan poco espacio. La tinta de Liquid acabó por hacer el resto ¡mil gracias, chicos!.



LA PORTADA DE ESTE MES

En este mes hemos querido tener una portada de uno de nuestros dibujantes favoritos. Con ella hemos querido destacar a los nuevos héroes que podremos ver en la recien estrenada PlayStation 2.



▲ Art es ya un veterano en nuestras portadas, además tuvo una gran idea sobre lo que andábamos buscando. Nos envió tres sketches basados en una misma idea: los nuevos héroes de PS2 posando juntos.



▲ A pesar de que estos dos primeros borradores eran muy similares, hay importantes diferencias. Fijaros en la espada de Akechi en la parte superior derecha y como el cuerpo de Raziel interfiere con el texto.



▲ Este ya se ajusta más al encuadre de la portada. Los personajes están agrupados dando una sensación de conjunto bastante compacta, pero todavía no es lo que queríamos.


SUMARIO


MONITOR



MONITOR

Tokio Game Show
Echa un vistazo a los juegos y temás más calientes de este mes

▲Encantadoras azafatas te explican como se controlan los nuevos juegos.

▲ Todas las compañías tenían sus stands repletos de novedades.

Las adorables mujeres del TGS

No se podía caminar más de 5 metros sin encontrarse con un pibón que nos recordaba las novedades que podíamos ver en los stands. Vestidas como los protagonistas de tus juegos preferidos, siempre estaban preparadas con su mejor sonrisa para la foto de rigor.



Ps2 domina el tokio game show

Nadie se atrevió a hacer sombra

Cada dos años, Makuhari Messe en Kaihin Makuhari, Japón, acoge el Tokio Game Show y la locura se desata. Miles de japoneses venidos de todo el país, se dan cita para probar los nuevos juegos. El TGS no es tan grande como el E3, que se celebra anualmente en Estados Unidos, aunque hay bastantes novedades que merecen la pena ser vistas.

Sin embargo, esta edición ha sido algo más descafeinada de lo normal debido a que Sega no dió señales de vida al igual que Nintendo, que siempre ha abogado a favor de que el TGS se celebrara cada año. Por si esto no fuera suficiente, Microsoft colocó carteles de su X-Box por todo Messe, pero nadie fue capaz de encontrarla en los stands. Debido a esto, el Tokio Game Show celebrado en otoño de 2000, fue de PlayStation2, y Sony supo sacar provecho.

Los buques insignia de Sony fueron una nueva demo jugable de Dark Cloud, un RPG/aventura y otra demo, también jugable, de Gran turismo 3, ambos para PlayStation2. Los afortunados que asistieron al evento pudieron probar un nuevo periférico para PS2, un nuevo volante con tecnología force-feedback y mientras que algunas personas parecía que no se hacían con el control a la primera, otras comentaban lo sencillo de su manejo.

El as escondido de Sony fue Sky Gunner, un shooter en 3D muy colorista que habrá que tener en cuenta. Para PsOne, Sony se centró en Crash Bash, que sido puesto a la venta recientemente. Sony tuvo tres juegos de sobresaliente, pero Konami, desde un punto de vista global, fue quien tuvo mayor éxito, gracias al aluvión de juegos que mostró. Destacaban entre los demás la demo jugable de Zone of the Enders, Shadow of Memories, Seven Blades y una pantalla gigante en la que se mostraban las dos grandes secuelas de esta compañía Metal Gear Solid 2 y Silent Hill 2. Tuvimos la ocasión de tener en nuestras manos otro juego de Konami, Castlevania, pero esta vez era un juego para la nueva Game Boy Advance. También fueron presentados nuevos títulos similares a Symphony of the Night, dispuestos a que los fans de PS los prueben.

En definitiva, este TGS ha sido más pequeño de lo habitual, pero todavía sigue conservando el gancho que lo caracteriza. La mayoría de los juegos que se presentaron están en la incubadora de este més, así que échales un vistazo.



▲ Sony se centró sólo en algunos juegos, pero los presentó por todo lo alto. Una pantalla gigante mostraba las posibilidades de los últimos juegos.

Los grandes juegos

Aquellos títulos que captaron todas las miradas durante los tres días que duró el evento.


DARK CLOUD tenía mejor aspecto que en el E3, y Sony dedicó mucho tiempo a este título.



SKY GUNNER fue la gran sorpresa del TGS y levantó muchas expectaciones en el stand de Sony.


GRAN TURISMO 3 fue el juego de Sony que más publicidad tuvo y al que más hubo que esperar para jugar.


ZONE OF ENDERS fue el estandarte de Konami, entre el gran número de títulos de esta compañía.

NOTAS

¿VA A INVENTAR CAPCOM UN NUEVO GÉNERO?
La compañía que introdujo el término 'survival horror' tiene en mente crear un nuevo tipo de juego para PS2, según comentaba Yoshiki Okamoto, director de Capcom. No se conocen más detalles hasta el momento, aunque si sabemos que el que el diseñador de personajes que lideraba las sagas de Capcom, Street Fighter y Breath of Fire está colaborando en el proyecto. ¿Que podrá ser este juego?

NAMCO PLANEA DESARROLLAR UN JUEGO DE ACCION PARA EEUU
Namco ha decidido contratar un equipo que realice un juego de acción, presumiblemente para PlayStation2. Según los requisitos que pide la compañía, los candidatos no sólo podrían desarrollar juegos como Metal Gear Solid o Syphon Filter, sino más bien, se deben de basar en el trabajo del aclamado director John Woo y del actor Chow Yun-Fat. Muy interesante...

KING'S FIELD 4
Fue uno de los primeros juegos de rol que se hicieron para PlayStation y ahora da el salto a PlayStation2. From Software, la compañía que desarrolla la saga, fue una de las primeras en ofrecer una demo para PS2 con lo cual, podemos tener una idea de cómo será el nuevo King's Field. El juego está ya practicamente acabado y se lanzará en Japón en el mes de Marzo.

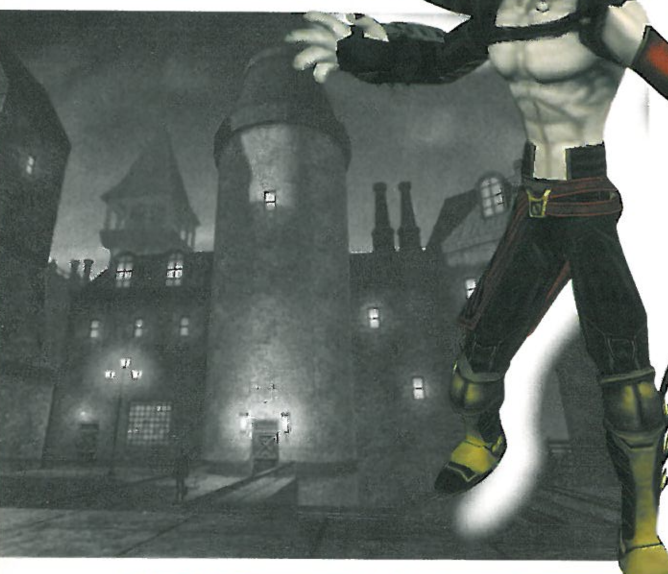
PS2 CONSIGUE TENER RECONOCIMIENTO DE VOZ
Taito ha dado a conocer el último periférico de conexión USB para PS2: Unos auriculares con un micrófono que es capaz de reconocer la voz y que saldrá a la venta en Japón el 7 de Diciembre. La compañía tiene dos títulos que funcionan con el nuevo periférico, pero por desgracia, uno de ellos es un juego de Mahjong. Sony ha conseguido una tecnología de reconocimiento de voz más avanzada, pero es poco probable que la podamos usar en un breve espacio de tiempo.

NAMCO INSINUA UN ACE COMBAT 4
Namco ha declarado públicamente que está desarrollando un juego de "combate aéreo" para PS2. Ace Combat, por supuesto, pertenece a este género y es uno de los juegos más importantes que tiene Namco. Tendremos la confirmación oficial cuando aterrice entre nosotros este juego, pero seguramente que quieras ir poniéndote tu chaqueta de piloto y tus gafas de sol (te sugerimos la música de Top Gun...)

La continuación: de la saga Legacy of Kain llegará a finales de 2001 en PS2

Blood Omen II

▶ Kain vuelve a la acción con un aspecto más terrorífico que nunca. Por lo poco que hemos podido ver, el nuevo modelo poligonal se mueve con mucha fluidez.





▲ El entorno de juego esta profusamente detallado y alardea de una gran iluminación. Cuando por fin esté acabado, habrá bastantes personajes en él.

La primera incursión en PS2, Legacy of Kain: Soul Reaver 2 ya está en camino. Crystal Dynamics también está trabajando en un nuevo juego basado en el universo de Legacy of Kain. Con fecha de salida prevista para el próximo otoño, Blood Omen II retoma la historia original de Blood Omen: Legacy of Kain y tendrá el mismo estilo de juego de ambos Soul Reaver.

PSM ha tenido la oportunidad de ver algunos fragmentos del juego y, aunque está en las primeras fases de desarrollo, nos causó una buena impresión. Como en el juego original Blood Omen, el jugador manejará Kain, un vampiro de todos conocido, y cuyo tipo de juego puede ser definido, sin temor a equivocarse, como un Acción-RPG en toda regla. Hay acciones del juego que nos resultan familiares como chupar la sangre, pero el verdadero meollo del asunto se basa en el estupendo sistema de combate que se utiliza. Kain es capaz de usar diversas armas, como espadas, dagas o hachas, cada una con sus propios movimientos y combinaciones de golpes, que sumado a la inteligencia artificial de los enemigos, nos garantiza espeluznantes combates. También se ha hecho un especial énfasis en la ocultación de la que hace gala Kain en su camino a través del mundo para poder llevar a cabo su venganza contra la humanidad. Kain podrá esconderse en las sombras, escabullirse por los tejados e incluso atraer a incautos ciudadanos a lugares menos concurridos para poder darse un banquete.

Todavía queda un año para terminar el juego y hemos conseguido unas imágenes para que observeis el alto grado de detalle de Kain y de los entornos que rodean Blood Omen II. Tendremos más información sobre el juego según se vaya acercando el próximo otoño.

La pelicula de Resident Evil todavia no ha muerto

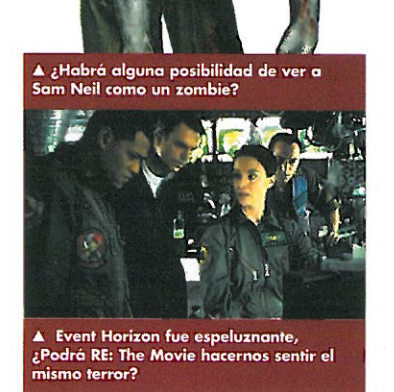
El Director de Mortal Kombat, anda detrás del proyecto

Lo creas o no, aún hay signos de vida procedentes de la supuesta muerte del proyecto Resident Evil: The Movie una vez que se supo que iba a ser dirigida por Geroge Romero, un renombrado director del género zombie. Y te lo creas o no, otro veterano de las películas basadas en videojuegos, también esta metido en todo esto.

Tal y como comenta Paul Anderson, el responsable de llevar a la gran pantalla Mortal Kombat, la escalofriante Event Horizon y la soporífera Soldier. Según la revista Inglesa SFX que trata sobre pelis de ciencia-ficción, Anderson está ligado al proyecto, en lo que a su dirección respecta, aunque el presupuesto del estudio, y lo que es más importante aún, la fecha prevista para su estreno, son todavía una incógnita. No obstante corren rumores en Hollywood de que ya se tiene el guión de la película.

Posiblemente no tenga tanta experiencia en películas de zombies como George Romero, pero si hay algo que tiene Paul Anderson es una gran facilidad para crear terror psicológico (como puedes ver en Event Horizon) lo que funcionará a las mil maravillas en esta película. Según vaya avanzando el tiempo, tendremos más noticias.

▲ ¿Habrá alguna posibilidad de ver a Sam Neil como un zombie?



▲ Event Horizon fue espeluznante, ¿Podrá RE: The Movie hacernos sentir el mismo terror?

Rumores

Los creadores de Crash Bandicoot, Naughty Dog, están trabajando en un nuevo proyecto para PlayStation2, que nos dará a conocer un nuevo personaje que tiene un peculiar estilo de compensar su falta de estatura y con los obstáculos típicos de los niveles de plataformas. Los chicos de Naughty Dogs mantienen el proyecto en secreto, pero es difícil ocultar que los programadores alquilen un Boeing 727 que les lleve a San Francisco, para acudir a una fiesta que se celebró en Octubre. ¿Quién dijo que no había dinero en el mundo de los videojuegos?

SE FIJAN LOS PRECIOS

Cuando leas esto, los siguientes rumores serán realidad: Sega bajará el precio de la Dreamcast antes de Navidades para atraer la atención de una parte del mercado navideño y PsOne podría bajar sus precios también en las mismas fechas. Lo mejor de todo, es que se prepara una bajada en el precio de los juegos, lo que significa que nos gastaremos menos dinero en adquirir juegos para PS, N64 e incluso Dreamcast.

EXPLOSIÓN ONLINE

Hemos hablado con varios desarrolladores y nos han comentado que están incluyendo opciones online para los juegos de PS2. Si añadimos a esto el plan de Sony de lanzar un adaptador de banda ancha en Japón antes de que termine el año, aumentan las sospechas de que el futuro online de Sony no están tan lejos cómo se pensaba al principio. ¿Poder jugar online a Quake 3 con tu PS2? Eso es lo que queremos oir...

CHIPS

Cuando leas estas líneas, varios importadores podrán ofrecer chips japoneses de PlayStation2, modificados para poder jugar con las versiones americanas y poder reproducir sus películas. Sony está planeando contraatacar con juegos "marcados" que detecten si la consola es o no japonesa, y si lo es, que los juegos no funcionen. Similar a la situación que vivimos ahora.

Spider-man y los X-Men se pasan a PS2



Incluso si la segunda entrega de X-Men tarda mucho en estrenarse, los fans que tengan una PS2 no tendrán que esperar demasiado para verlos en acción.

La telaraña de Marvel se sumergirá en PS2, pero seguramente no suceda hasta el 2002.

Después del reciente lanzamiento de Spider-Man y X-Men: Mutant Academy para PsOne, Activisión ha confirmado que está preparando dos nuevos juegos para PS2 basados en los cómics de Marvel.

Respecto al título de Spider-Man, PSM ha sabido que probablemente no vea la luz hasta finales de 2002, fecha en la que se estrenará la película homónima, y se espera que sea más profundo que el juego de PsOne, quizás para que encaje con la atmósfera que construya el director de la película Sam Raimi. También se cree que ya hay un grupo de desarrolladores seleccionado para que trabajen en el título; tal vez sea Neversoft, responsable de Spider-Man para PS. Parece la idea más sensata. En relación con X-Men, se están desarrollando dos proyectos para la nueva consola de Sony, uno de ellos será un juego de lucha (a modo de secuela de Mutant Academy) y el otro será un juego de Acción-RPG. De momento no se han dado a conocer las fechas de sus lanzamientos.

La noticias relacionadas con X-Men apuntan a que puede haber sorpresa para PS2, ya que puede que se desarrolle un juego en el que sólo aparezca Lobezno, aunque esto último no está confirmado por Activision. Como siempre, lo has leído aquí primero. Así que sigue atento.

FUR FIGHTERS apunta a PS2

Una nueva versión de este shooter de aventuras demuestra nuevas características.



Acclaim ha confirmado que está realizando una versión mejorada para PS2 de su plataformas-acción Fur Fighters, que primero lanzó para Dreamcast. Los desarroladores británicos, Bizzare Creations, están adecuando el título para las capacidades de la nueva consola de Sony que, a buen seguro, incluirá nuevos niveles, nuevos enemigos y nuevas armas, por no mencionar el modo multijugador, que se verá mejorado.

El juego, que podría aparecer antes de Marzo de 2001, contará con escenarios densamente poblados y, atendiendo a las promesas de Bizarre, el entorno gráfico se verá mejorado. Esperamos tener en nuestro poder más informacion y las primeras imágenes.

¿Everquest para PS2? puede ser...

Verant insinúa que se encamina a PS2

En una entrevista realizada por la revista PC Gamer a Brad McQuaid, productor de Verant Interactive, confirmó que su compañía, responsable del popular juego online de PC EverQuest, está desarrollando un título multijugador vía online para PS2.

"Estamos trabajando en un título multijugador para PS2 y hay muchas dudas que nos asaltan: ¿cómo lo parchearemos?, ¿cómo se podrán comunicar los jugadores sin el teclado? Creo que todo esto dará lugar a un juego diferente", dice McQuaid. "La primera idea que se nos ocurrió fue transportar el mundo de EverQuest a la consola, pero claro, podemos llevar el mismo mundo y el mismo nombre, pero no va a ser el mismo juego.

No tenemos más información ni conocemos la fecha de lanzamiento, pero te mantendremos informado.



▲ EverQuest fue el primer éxito online y esperemos que Verant pueda repetir en PlayStation2.

SUS MAS Y SUS MENOS

Lo que está que arde y lo que no en el mundo de los videojuegos



+

LA LINEA DE LANZAMIENTOS DE PS2

No solo hay gran cantidad de juegos en este momento, sino que además los hay de gran calidad. Estamos seguros de que servirá como precedente al futuro lanzamiento de nuevas consolas.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA PS2

Crash y Spyro serán juegos de la futura X-Box, pero sus respectivos desarrolladores, Naughty Dog e Insomniac, no están trabajando en estos proyectos - en lugar de ello, están realizando nuevos y exclusivos juegos para PS2.

EL ÁREA DE DESARROLLO DE SONY AVANZA

Esperamos seguir viendo juegos de sobresaliente procedentes de Sony CEA y de 989 ahora que el productor ejecutivo de Ape Escape, Shuei Ishada se ha hecho cargo de la sección de desarrollo.

EL CONTROL DE JUEGO DE ONIMUSHA

Estábamos preocupados por que este juego fuera a acabar como un Resident Evil en el Japón feudal, pero la versión que hemos tenido ocasión de probar nos ha revelado que el control del juego es mucho mejor que cualquier RE hecho hasta la fecha.

JUEGOS ONLINE

Las compañías que están desarrollando juegos para Sony tienen, al menos, un proyecto en el cual se use el modo multijugador online, incluido el equipo de trabajo de EverQuest.

-

LA ESCASEZ DE PS2

Sony recortó las unidades que puso a la venta el día de su lanzamiento, lo que motivó decepciones entre los jugadores que no pudieron conseguir su consola y las tiendas que debían haber atendido la demanda. La distribución de consolas debería volver a la normalidad en un par de meses.

Hideo Kojima en Zone Of The Enders

El responsable de Metal Gear habla sobre el nuevo título de acción que tiene entre manos Konami.


▲ Zone of the Enders de Hideo Kojima será uno de los bombazos del próximo año.

Hemos mantenido una entrevista con Hideo Kojima, director de Metal Gear Solid que ha arrojado algo de luz acerca del principal lanzamiento de Konami en PS2, Zone of the Enders y en el que trabaja como productor...

PSM: ¿La elección de trabajar en este proyecto se debe a que querías hacer algo opuesto a Metal Gear Solid?

Hideo Kojima: Antes de nada quiero decir que el equipo de Z.O.E. se ha desviado de Metal Gear Solid. Estaban trabajando en un juego basado en la magia, pero no se veía mucho futuro al proyecto.
Debido a esto pregunté al equipo: ¿Qué tipo de juego podemos hacer bien en el que además demos lo mejor de nosotros? Cuando se lo pregunté, me dijeron que probablemente podrían realizar un buen juego basado en robots. En cierto sentido les envidio, ya que les di la libertad de realizar lo que quisieran.

PSM: ¿Qué te impulsó a elegir este equipo para el juego?

HK: El Sr. Okamura fue el programador jefe de mi juego Policenauts y cuando se unió a Konami, siguió diciendo "Lo que quiero hacer en Konami es realizar un juego de aventuras en el que aparezcan robots con un cierto aire manga". De este modo, es como si hubiese habido una pequeña promesa entre nosotros.
El Sr. Nishimura trabajó en los diseños de Gundam Wing y Gundam X, la nueva generación de la serie Gundam. Un día llegó a nuestra compañía y nos comentó "Quiero trabajar en el mundo de los juegos. La industria de videojuegos es muy


▲ Hideo Kojima está al mando de los 2 mejores juegos del próximo año.

excitante, dejadme hacer algo". Así que le puse a trabajar en el movimiento de Metal Gear Solid y cuando lo terminó, quería que hiciera algo en lo que de verdad sobresalía, en el diseño de personajes.
En muchos otros juegos, suele haber un diseñador de personajes famoso, pero todo lo que hace es el boceto preliminar y la configuración del personaje, entonces es cuando se lo da al equipo y empiezan a hacer lo que quieren. Pero esto no pasa con Yoji Shinkawa y el Sr. Nishimura, aparte de hacer el boceto inicial, supervisan todo el proceso de modelado en 3D y su comportamiento y movimiento en el juego.

PSM: ¿Cuál ha sido tu influencia en el estilo visual y la atmosfera que rodea a Zone of the Enders?

HK: Todos nos hacemos una imagen mental de Z.O.E. pensando en robots fríos y de rígidos movimientos, en vez de pensar en el entorno y la atmosfera que envuelve al juego; este ha sido nuestro centro de atención. Obviamente, el movimiento de un robot anime es frío, sin embargo hemos intentado dar una sensación de movimiento del robot tal, que ni siquiera una película anime haya podido transmitir.

PSM: Muchas gracias por su tiempo - estamos ansionsos de

MODO VERSUS

ORKO (HE-MAN) VS VIVI (FINAL FANTASY IX)

Orko	Vivi
PRIMER ASALTO: Heroísmo	
Orko: Mmm... Ayuda a mantener alta la moral ya que es el bufón de la corte.	Vivi: Ayuda a su mundo a protegerse de los que quieren apoderarse de él.
	VENTAJA: Vivi
Orko: Da importantes consejos y enseña lo que es la vida a los más pequeños.	Vivi: Enseña a su raza la filosofía que hay detrás de la vida y la muerte.
VENTAJA: Orko	
SEGUNDO ASALTO: Vida amorosa	
Orko: Es demasiado bajo para mirar las faldas de Teela en las funciones Reales.	Vivi: Una vez "estaba ocupado en los servicios de un Burger King"
VENTAJA: Orko	
Orko: Tiene una novia, Dree Elle, que es igual que él.	Vivi: Esta casado con Quina, una gigante andrógena, que come ranas.
VENTAJA: Empate	
TERCER ASALTO: Habilidad con la magia	
Orko: Puede sacar medallones dorados de la "O" que tiene en el pecho.	Vivi: Puede realizar lluvias de cometas y meteoritos sobre sus enemigos.
	VENTAJA: Vivi
Orko: Sus hechizos siempre salen mal.	Vivi: Invoca dragones e fuego.
	VENTAJA: Vivi
GANADOR: Vivi	

¿qué dices?

Los personajes de los videojuegos dicen las cosas más estrambóticas que te puedas imaginar. Aquí tienes unas cuantas citas que han llamado nuestra atención este mes:
"Tu valentia no te salvará de la muerte"
Onslaught en Marvel vs. Capcom, intentando a duras penas que suene intimidatorio.
"Siento la espada mágica cerca"
Un dragón en Dragon Valor, que parece que está aprendiendo Inglés.
"Giganto no se muere"
Congol en Legend of Dragoon, balbuceando cosas incoherentes después de despertarse.

BANZAI

Por "Hua-Kin"

Hola de nuevo. La edición de este año del Tokio game Show ha sido bastante curiosa. No había demasiados títulos, lo que nos quiere decir que la próxima guerra en el mundo de las consolas va a ser una batalla muy difícil de ganar.
Nintendo, Microsoft y Sega están empezando a sacar la artillería pesada. PS2 está apostando por el tema multimedia, que a buen seguro se convertirá en algo más importante de lo que es ahora, y no podremos esperar a tener entre nuestras manos una preciosidad como las cámaras CyberShot P1. En la reciente feria de electrónica CEATEC, tuvimos la ocasión de probar una.
Otra pequeña incursión que nos dejó maravillados, se produjo en el stand de Panasonic que tenía en el CEATEC. Cual fue nuestra sorpresa cuando descubrimos una nueva consola portátil compatible con SD-card y con tecnología móvil Bluetooth. La unidad handheld parecía diseñada para dar un efecto dramático más que para su facilidad de uso, pero claro está, esto solo es un prototipo. Aunque esta serie de diseños es a lo que se encamina el futuro y algo que Sony podría anexionar a su teoría de 'centro de entretenimiento'. Ahora vamos a ver lo que se cuece en Japón...

INFORME DETALLADO JAPONES

En las tiendas, los últimos juegos que puedes encontrar son el popular Tokomeki Memorial de Konami - que se lanza bajo el subtítulo de 'Dancing Summer Vacation' - y Khamrai, un RPG de Namco. Todavía no tenemos noticias de su numero de ventas, pero puedes apostar el sueldo de un mes, sin temor a equivocarte, que el poder coquetear con las jovencitas de Tokomeki, disparará el número de ventas. Asegúrate de revisar la lista de ventas de abajo y ya nos veremos el mes que viene.

LISTA DE VENTAS DE PLAYSTATION EN JAPON

1. Dragon Quest VII (PS/Enix)
2. Gekikukan Pro Baseball (PS2/Square)
3. World Soccer Jikkyou Winning Eleven (PS/Konami)
4. Sangokustii VII (PS2/Koei)
5. Beatmania Gottamix 2 (PS2/Konami)
6. Shin Sangoku Musou (PS2/Koei)
7. Final Fantasy IX (PS2/Square)
8. Jikkyou Pro Baseball (PS2/Konami)
9. SD Gundam G (PS2/Square)
10. Libero Grande 2 (PS2/Namco)



Como conseguir una sensación PS2 completa

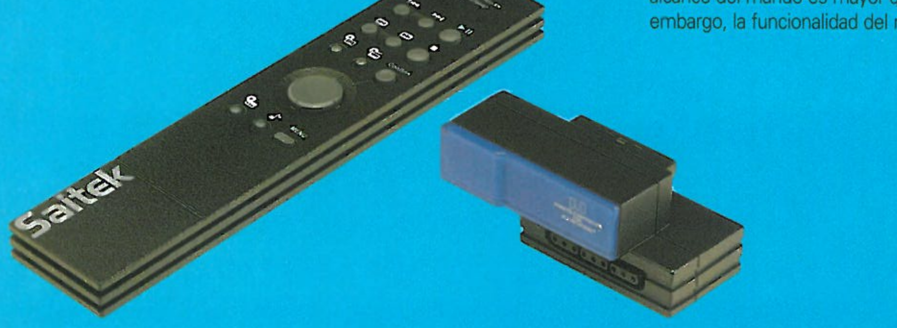
¿No te convence el DualShock2 para manejar el DVD? Mira los primeros mandos compatibles con PS2. Además, evaluamos los últimos periféricos para carreras.



Mando para DVD

Compañía: Saitek

Tenemos uno de los mandos más estilizados y elegantes de la primera generación en PS2 y que gracias al diseño de sus botones acrecenta su facilidad de uso. Aunque había un problema con la sensibilidad del pad direccional (hay que presionar bastante para que funcione), los botones parecen muy bonitos. A efectos prácticos no son muy útiles, ya que las teclas de funciones especiales no están bien detalladas, con lo cual, el usuario deberá memorizar demasiados iconos que se parecen demasiado entre sí y no muestran con claridad la función que realizan. El alcance del mando es mayor que el de cualquier otro que estamos examinado, sin embargo, la funcionalidad del mismo no es óptima.





Mando para DVD

Compañía: Pelican

El mando de DVD de Pelican es muy anatómico y, al contrario que en el modelo de Saitek, tiene botones en los que se reconoce fácilmente su función y un pad direccional mucho más sensible. El principal inconveniente del mando se debe al emplazamiento de los botones, que hace que tengamos que forzar el pulgar para llegar a todos, o bien usar toda la mano. Asimismo, al contrario que en los demás mandos que se prueban este mes, no tiene botón para parar. Tienes que usar la X, que no está etiquetada como "stop" ni tampoco viene identificada como tal en el manual.



PSM PUNTUACION 6/10

Mando para DVD

Compañía: Mad Catz





Este es el mejor mando de los que hemos probado. Con un gran número de botones y un pad direccional eficaz, este control remoto incluye funciones de mando universal para televisión y vídeo. Por si esto fuera poco, tiene todas las funciones básicas del DVD de PS2, además de estar bien señalizadas. A todo esto hay que añadir que el diseño de los botones es tan inteligente que, una vez que hayas ajustado el volumen de la televisión y empezado la película, te podrás olvidar del mando. El único problema reside en que el mando no es capaz de cambiar de DVD a los juegos, así que tendrás que quitarlo cuando quieras jugar.

Volante Nascar Shock2

Compañía: Thrustmaster

Como se suele decir tienes lo que pagas y, en el caso de este volante, no es mucho que digamos. Para empezar, la parte que va en el suelo y que tiene el acelerador y el freno es demasiado pequeña, tan pequeña que la separación entre ambos pedales es casi inexistente. No hay ninguna superficie donde apoyar los pies mientras estás conduciendo.

El volante no se puede ajustar, con lo cual siempre está situado con una inclinación de 40 grados. La unidad viene con cuatro ventosas que garantizan su fijación a cualquier superficie, pero la carcasa del volante está moldeada y puedes colocarlo también entre las piernas. Después de probarlo con tres juegos, no fue posible calibrar bien el volante. Éste funciona de dos maneras, tuerce mucho a la derecha y tuerce mucho a la izquierda. No hay ningún tipo de control, razón suficiente para que no esté el primero en tu lista de compras. Si piensas que las compañías especializadas en periféricos examinan lo que hay disponible y lo mejoran, en este caso no ha ocurrido.

Hay mejores volantes en el mercado, eso sí, la mayoría son más caros, pero recuerda: tienes lo que pagas.



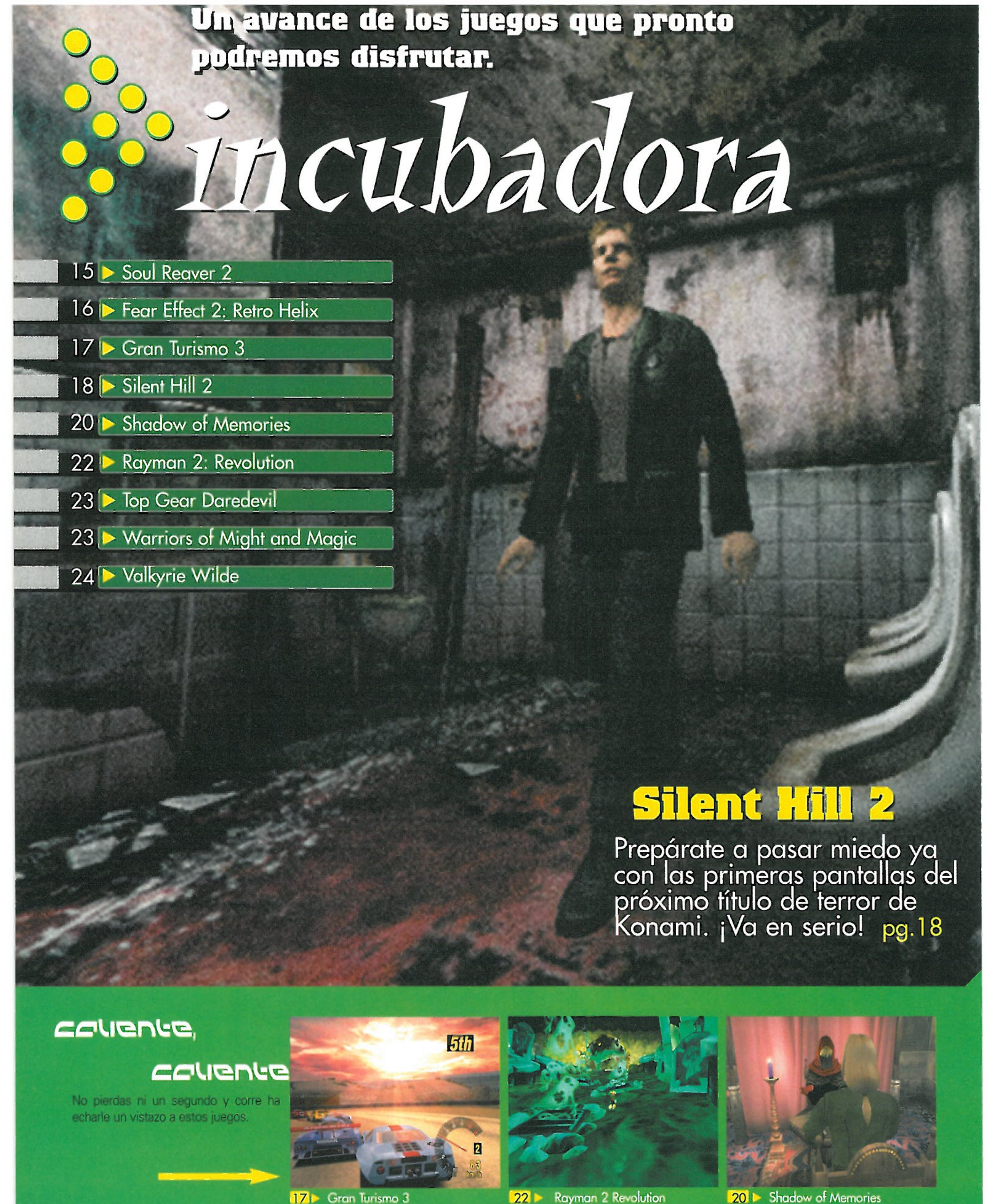
Monopatin

Compañía: Thrustmaster

Pareciéndose más a una tabla de Snow pequeña (se está sopesando la posibilidad de utilizarlo en juegos de Snow) el monopatín de Thrusmaster está bien diseñado, pero se queda corto en lo más importante: el control. De hecho, en los dos juegos en los que se ha probado el periférico - Tony Hawk 2 y SSX - no ha implicado ninguna ventaja usarlo, es más, constituía una gran desventaja.

En Tony Hawk 2, el radio de giro era demasiado grande, y en SSX, lo único que se podía hacer con la tabla era torcer. Para poder usarlo en cualquier juego, la compañía ha incluido un pad, aunque su diseño en forma de disco es cuanto menos, inusual. De hecho, la mayoría del control se hace con el pad. Por si esto fuera poco, tus tobillos pueden acabar en mal estado, aunque eso sí, la tabla es muy resistente. En conclusión, este periférico era una idea novedosa que se caía por su propio peso. Y por si fuera poco es algo carillo.





Un avance de los juegos que pronto podremos disfrutar.

incubadora

Silent Hill 2

Prepárate a pasar miedo ya con las primeras pantallas del próximo título de terror de Konami. ¡Va en serio! pg.18

caliente, caliente

No pierdas ni un segundo y corre ha echarle un vistazo a estos juegos.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA SALIDA	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD
EIDOS	CRYSTAL DYNAMICS	1 TRIMESTRE 2001	ACCION AVENTURA	1	2

VERSION ANALIZADA 50%

▲ Raziel empezará el juego con su espada Soul Reaver, la cual jugará un papel fundamental durante el mismo gracias a la habilidad de adquirir poderes.

▲ Las fraguas se usan para que la espada adopte diferentes formas.
▼ La arquitectura del juego es preciosa y tendrás la posibilidad de perder la mirada en el horizonte.

SOUL REAVER 2

Los primeros detalles de esta aventura épica

Retomando la acción donde la dejó el primer juego, en Legacy of Kain: Soul Reaver 2 asumimos de nuevo el papel de Raziel, un vampiro que persigue al malvado Lord Kain a través del tiempo. Raziel empieza su aventura con la espada espectral Soul Reaver, que consiguió en el primer juego. Descubrir las diferentes formas que puede adoptar la espada jugará un papel muy importante en el desarrollo de la aventura.

El objetivo de cada nivel es encontrar una fragua y con nuestra espada Soul Reaver, activarla y así continuar hasta que hayamos activado todas las fraguas del juego. Cada forja tendrá la capacidad de que la espada adquiera diferentes propiedades, como luz, oscuridad y aire, y que habrá que usarla, entre otras cosas, para resolver ciertos puzzles que nos encontremos.

Otra mejora sustancial de esta secuela estará en los puzzles, que ahora serán algo más que empujar bloques de un lado para otro. El combate también tendrá nuevos aires gracias a la gran variedad de armas incluidas.

El juego tiene buen aspecto, y a todo esto debemos añadir las promesas de Crystal Dynamics de que el juego podrá funcionar a 60 frames por segundo. La apariencia del mismo también se verá beneficiada por el nuevo modelo de Raziel, que contará con 2800 polígonos para conformar su cuerpo, cantidad que dista bastante de los 900 que se utilizaron en Dreamcast para la primera parte. También hay que comentar que, gracias al alto grado de detalle de las caras, los labios estarán sincronizados con los diálogos durante las secuencias no interactivas.

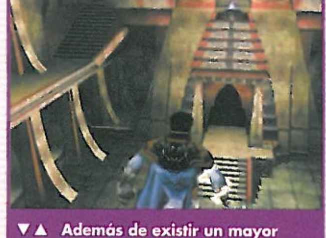
▲ Algunos puzzles, como desactivar este "ojo maligno", requerirán que uses determinados poderes de la Soul Reaver. Esto añade un nuevo elemento para resolver los puzzles.

El soplo

Con unos entornos maravillosos, unos puzzles más difíciles y un nuevo modelado de Raziel, Soul Reaver 2 está listo para matar.

GRANDEZA GOTICA

Gracias a la capacidad de PS2 para gestionar un mayor número de polígonos que en la primera entrega, el entorno de Soul Reaver 2 es magnífico.



▼▲ Además de existir un mayor número de superficies curvadas y mejor vista entre distancias, los niveles poseen vistas exteriores.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD
PROEIN	KRONOS	1 TRIMESTRE 2001	ACCION	1	1 CD

PS2 VERSION ANALIZADA 75%

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Kronos regresa con una nueva entrega de esta aventura.

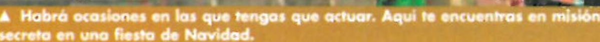
Son pocos los juegos que combinan con acierto un argumento consistente y una buena jugabilidad; normalmente se suele fallar en alguno de los dos campos. Sin embargo, Fear Effect 2: Retro Helix promete complacer a los jugadores en ambos aspectos.
Empiezas jugando como Hana, la, ejem, "chica que trabaja" en el primer juego, pero no tardarás mucho en conocer a dos viejos amigos suyos, Glas y Deke. Retro Helix incluye un nuevo personaje llamado Rain. Por lo visto, Rain es una mujer muy interesada en peculiares características de Hana y que quiere ayudarla en esas situaciones tan increíbles (aunque el juego insinúa que hay una relación más íntima). Los personajes se unen para frenar a un grupo que, gracias a la tecnología existente para manipular el ADN, quiere resucitar a un tiránico líder de la antigua China. Además de la trama principal, tendrás que asumir el papel de otros personajes y realizar aventuras paralelas para conseguir más información.Se han incluído nuevos enemigos, que van desde robots a extrañas mutaciones, pasando por gente normal. Cada enemigo tiene su propia debilidad, por lo que la lucha será mucho más estratégica. Parece que el simple apuntar y disparar no te será de mucha utilidad. A todo esto hay que añadir interesantes puzzles y unos mini-juegos, que a buen seguro haran un título más ameno.Kronos dice haber añadido un control similar al de Metal Gear, además de la duración del juego a 15 horas, ya que el primero se podía completar en 4.
Con tantas mejoras y la calidad que ha demostrado Kronos hasta el momento, los fans, no solo de la serie sino del género, deben de estar atentos a Retro Helix.

El soplo

Kronos está intentando dotar a este juego de una mayor jugabilidad y extensión que el primero y, junto con su argumento, seguro que llamará la atención de más de uno.

▲ La especialidad de Rain no es el combate



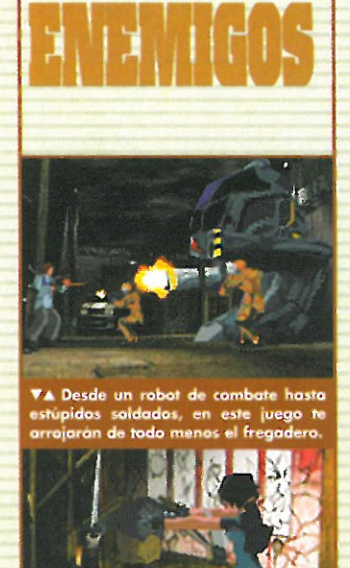


▲ Habrá ocasiones en las que tengas que actuar. Aquí te encuentras en misión secreta en una fiesta de Navidad.

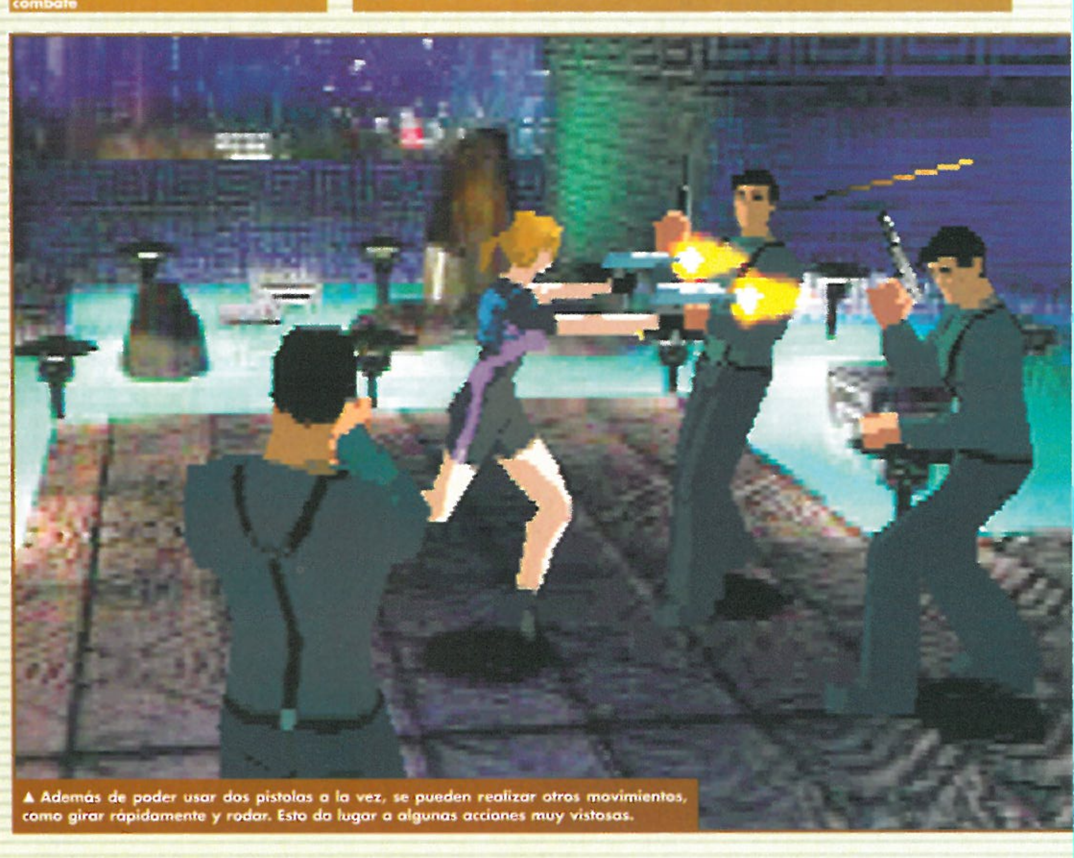


▲ ¿Bonito.....ehh? ¡Dispara ahí Rain!.

ENEMIGOS



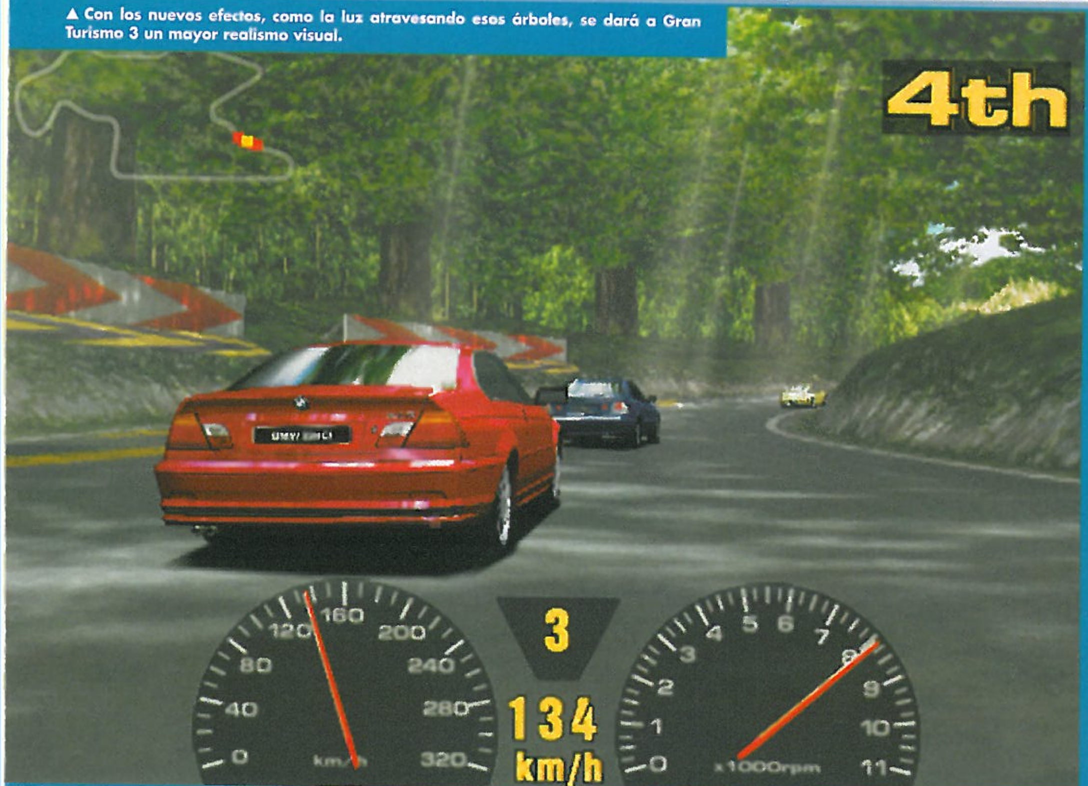
▼▲ Desde un robot de combate hasta estúpidos soldados, en este juego te arrojarán de todo menos el fregadero.



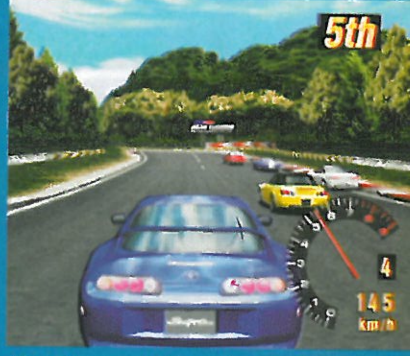
▲ Además de poder usar dos pistolas a la vez, se pueden realizar otros movimientos, como girar rápidamente y rodar. Esto da lugar a algunas acciones muy vistosas.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD
SONY CE	POLYPHONY DIGITAL	PRIMAVERA 2001	CARRERAS	1-2	?

PS2 VERSION ANALIZADA 50%



▲ Con los nuevos efectos, como la luz atravesando esos árboles, se dará a Gran Turismo 3 un mayor realismo visual.



▲▼ Incluso con el alto grado de detalle de los coches y escenarios, los programadores nos aseguran que se moverá a 60 frames por segundo.



GRAN TURISMO 3

El rey de los juegos de coches asalta el trono de PS2.

El próximo juego de coches de Sony ha sufrido un ligero cambio de nombre, lo conocimos como Gran Turismo 2000 pero lo jugaremos como Gran Turismo 3. Aparte del nombre también se ha visto incrementado el aspecto gráfico desde la última vez que lo vimos en el E3. Polyphony Digital ha mejorado la resolución de pantalla, con lo que ha conseguido eliminar el "diente de sierra" que rodeaba a los coches y objetos que incluían los escenarios. Si a todo esto le añadimos que el juego funcionará a 60 frames por segundo, da la pequeña sensación de estar ante un gran juego. También se han incluido nuevos efectos especiales, como los rayos de luz atravesando los árboles o una lluvia que influirá bastante en el control del coche.

El control de los coches de GT3 será incluso más preciso que en las dos entregas anteriores, ya que se han hecho más cálculos físicos para que supere a sus predecesores. Sony también está trabajando en un volante especial con un dispositivo force-feedback capaz de simular la resistencia que ofrece el coche al girar y otros efectos similares.

Una de las mayores mejoras que se han realizado concierne a la inteligencia artificial de los contrarios. Por poner un ejemplo, si te pasas con algún piloto, este irá a por ti mientras continúe la carrera.

Contando con 150 coches con un gran nivel de detalle cada uno, nuevos circuitos y la posibilidad de jugar contra un amigo gracias a iLink network mode (aún no sabemos si esta última opción se incluirá en la versión que aterrice por aquí), Gran Turismo 3 parece decantarse como el juego de carreras a batir en PS2. Todavía tendremos que esperar a que esté en nuestras estanterías, pero parece que esta espera merecerá la pena.



▲ Con una puesta de sol así dan ganas de aparcar el coche y sentarse a mirarla...

El soplo

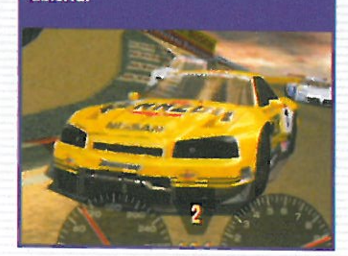
Con un control realista y una elaborada inteligencia artificial, Gran Turismo 3 posiblemente sea el rey de una nueva generación de juegos de carreras en PS2.

Menos es mas

En GT3 hay menos coches que en GT2, pero el asombroso detalle con el que están realizados, debería solventarlo.



▼▲ Los coches de GT3 son los más detallados que hemos visto en un juego, y el efecto de los reflejos en las carrocerías te dejará con la boca abierta.



DISTRIBUIDOR	DESARROLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD
KONAMI	KONAMI CET	OTOÑO DEL 2001	AVENTURA/TERROR	1	1 CD/DVD ?

PS2 PORCENTAJE CONTEMPLADO 30%

Desde la niebla interactiva hasta los nuevos diseños de monstruos, Silent Hill 2 supera ampliamente la atmósfera de tensión con que nos encontrábamos en el primer juego. Los gráficos también han experimentado una mejora considerable.

SILENT HILL 2

Ahora vas a saber lo que es pasar miedo

Volviendo a su ciudad homónima, Silent Hill 2 promete ser una aventura completamente nueva con una pequeña (si es que llega a haberla) conexión con el original. Nuestro nuevo protagonista, un hombre llamado James Sunderland, se verá arrastrado a esta neblinosa y particular ciudad americana al recibir una carta de su mujer, quien curiosamente, murió hace tres años. Con esto, no hay nada más que decir, parece que este juego va a ser aun más aterrador que su predecesor.

▲ Aquí podéis ver el elevado detalle que se está aplicando a las secuencias no interactivas.

Esta vez, la niebla que envuelve Silent Hill no está presente para ocultar el efecto de popping, en lugar de cumplir esta función, será interactiva. Esto significa que, mientras James se mueve a través de ella, veremos como la niebla se arremolina y flota en torno a nosotros. Por supuesto, y como podéis ver fácilmente en estas capturas que os ofrecemos, el aspecto global del juego ha dado un salto considerable a mejor. Los gráficos movidos por el motor del juego ya están superando las estupendas secuencias prerrenderizadas del primer juego, que fueron realmente impresionantes para su tiempo.

El sistema de combate del juego también promete darnos una sensación de mayor "naturalidad" que antes. Por ejemplo, manejar un arma como podría ser un pico, requerirá una mayor preci-

Monstruos

El equipo de desarrollo de Silent Hill 2 está creando nueve tipos de monstruos, todos ellos impresionan mucho más que los del primer juego.



▲ No podemos decir si esto es piel o es...

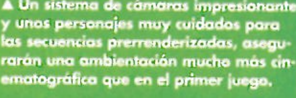
sión por parte del jugador, lo que nos lleva a pensar que el control analógico del DualShock2 influirá de alguna forma. También el sonido está siendo mejorado. Por poner otro ejemplo, James llevará una radio sintonizada en un canal muerto y el sonido de estática se irá haciendo mayor conforme nos vayamos aproximando a un monstruo.

Quizás, el punto más importante para esta secuela, sea su argumento y sus diálogos. Los creadores del juego tienen la impresión de que ya consiguieron situar el aspecto global del juego en una inmejorable posición, esta vez lo que realmente quieren, es poder centrarse en el desarrollo de una historia mucho más angustiosa y cautivadora, de hecho, pretenden situarse a un nivel digno de Hollywood.

Basándonos en lo que ya fue desvelado hace algún tiempo, es seguro afirmar, que Silent Hill 2 constituirá un avance dramático en comparación con su predecesor en todos los aspectos. Lo único sobre lo que todavía no podemos estar seguros es la forma de juego, pero estad seguros que os iremos dando más detalles, conforme el proyecto vaya desarrollándose de cara a su lanzamiento en el otoño del 2001, más o menos.



▲ James se acerca a una niña pequeña que está cantando "cenizas, cenizas, todos caeremos" subida en un muro. ¡cállate niña, me estás asustando!



▲ Un sistema de cámaras impresionante y unos personajes muy cuidados para las secuencias prerrenderizadas, asegurarán una ambientación mucho más cinematográfica que en el primer juego.

El Soplo

Por lo que hemos podido ver, este podría ser el juego con más capacidad para asustarnos que hayamos visto nunca y debería ser uno de los juegos claves del próximo año.

CUIDANDO AL MÁXIMO EL NIVEL DE DETALLE

El diseñador de las secuencias del juego, Takayoshi Sato, ha estado viviendo algún tiempo en EEUU. Ha estado estudiando la estructura de la caras típicas americanas y el movimiento humano para conseguir que el modelado de los personajes y sus expresiones sea el mejor posible en las secuencias prerrenderizadas de Silent Hill 2. Particularmente, nos parecen realmente buenas.









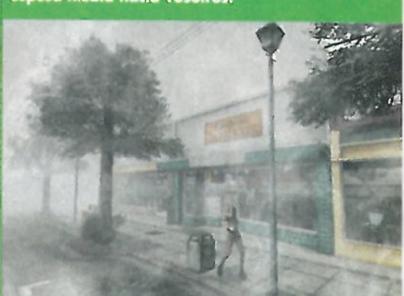
▲ El modelado de los personajes de Silent Hill 2 pretende ser algo de lo más exacto y detallado que hemos visto hasta ahora en secuencias prerrenderizadas, algo semejante a Final Fantasy, la película de Square. Estos paisanos tienen un aspecto muy, muy bueno.

Estableciendo el ambiente

No sólo los movimientos de James afectarán a la densa niebla, sino que también es imaginable que el jugador podrá detectar a sus enemigos observando las fluctuaciones y remolinos que se formen en la niebla.



▲▼ Por si las criaturas del juego no fueran ya de por sí suficientemente aterradoras, imagináoslas emergiendo directamente desde la espesa niebla hacia vosotros.



PSM puntuacion

Análisis de PSM Una mirada con lupa al juego en acción



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	# JUGADORES	CD - DVD
KONAMI	KONAMI	PRIMAVERA 2001	AVENTURA	1	1 CD

PS2 VERSION ANALIZADA 70%

SHADOW OF MEMORIES

Nuevos detalles del viaje en el tiempo de Konami

El primer juego de aventuras de Konami en PS2 empieza con la muerte de su principal protagonista, Eike Kush, que después de su muerte recibe el don de viajar en el tiempo para poder prevenir la misma. El estilo de juego será muy simple, ya que con un solo botón se podrán realizar todas las acciones, pero el concepto de juego y su historia prometen ser muy envolventes.
Situado en una ciudad de Europa del Este, habrá que prevenir la muerte de Eike durante 10 episodios diferentes entre si. Los jugadores podrán obtener pistas si hablan con la gente del pueblo y con un misterioso medium que profetiza sobre el tiempo de vida que le queda a Eike, creando un límite de tiempo que el jugador no puede rebasar. Para hacerse una idea, una figura misteriosa situada detrás de unos árboles va a disparar a Eike. Frustrar el asesinato requerirá que viajes al pasado y te asegures de que esos árboles nunca sean plantados, así el asesino no tendrá un lugar para ocultarse. Falla y el escenario se volverá a repetir hasta que tu misión salga bien, como en la película Groundhog Day. Por supuesto, lo que el jugador altere en el pasado se verá reflejado en el futuro.
Los fondos del juego se han visto muy mejorados desde la anterior versión que tuvimos ocasión de probar y los personajes, por su parte, hacen gala de un alto grado de detalle. Dependiendo del periodo de tiempo que se juegue, los personajes rejuveneceran o se verán más mayores. Estos cambios de tiempo también se verán reflejados en la ciudad principal del juego y gracias al momento del dia o el clima que haga, dará una mayor sensación del realismo al juego.
Shadow of Memories no aparecerá hasta la próxima primavera, más o menos, por lo que esperamos más información de este prometedor juego.



▲ No todo es acción, necesitarás agudizar el ingenio para resolver estos misterios.

Película o juego

Shadow of Memories tiene unos gráficos que antes solo eran posibles de ver en secuencias de vídeo y que combinan con una puesta en escena casi cinematográfica.



▼▲ Los personajes, el ángulo de cámara, la iluminación y la animación de este juego son estupendos.



El soplo

Este inusual juego llama la atención por su originalidad, pero queda ver si el estilo de juego puede con él.



▼▲ Para poder evaluar la situación en cada época que transcurre el juego, Eike debe hablar con los habitantes del pueblo y analizar todo lo que ocurre. Ve poniéndote la gorra de pensar.





▲ Además de una intrigante e inusual historia, Shadow of Memories promete una trama llena de fabulosos escenarios y personajes interesantes.

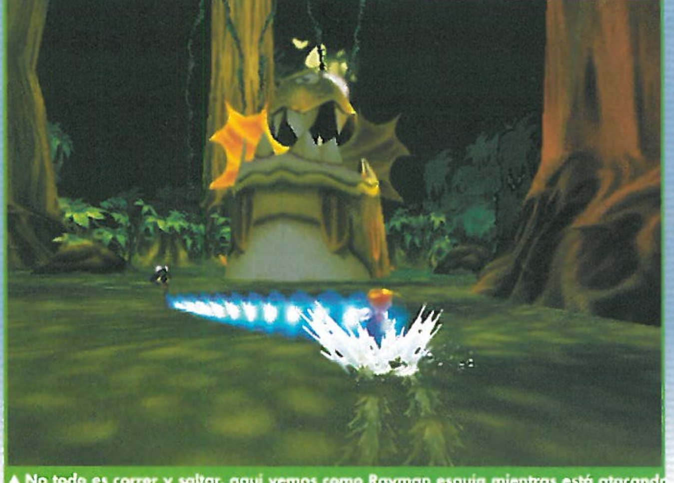
DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD	VERSION ANALIZADA
UBI SOFT	UBI SOFT	DISPONIBLE	PLATAFORMAS	1	1	75%



NIVELES INCREIBLES

Cuando ves es el ambiente de los niveles, no puedes evitar que se te caiga la baba. Son diferentes entre sí, cada uno con sus propios enemigos y estilo de juego.

▲ Incluso con este nivel de detalle tan alto, se espera que el juego funcione a 60 fps.



▲ No todo es correr y saltar, aquí vemos como Rayman esquía mientras está atacando

RAYMAN 2: REVOLUTION

Ubi Soft prepara una "versión del director" de su popular plataformas para PS2

El primer asalto de Rayman a PS2 tendrá mucho en común con Rayman 2 para PSone, que ha sido lanzado recientemente al mercado. Esto no significa que vaya a ser el mismo juego con mejores gráficos. De hecho, se rumorea que va a ser la mejor versión que se haya realizado para cualquier plataforma. La esencia del juego permanece inalterable: el jugador controla al inconexo dibujo animado Rayman en sus aventuras y desventuras a través de niveles en 3D profusamente detallados, con el fin de rescatar a sus amigos atrapados. La mecánica del juego sigue siendo la misma; Rayman puede flotar, volar, escalar, deslizarse, nadar, ir montado en diferentes vehículos y accionar interruptores. Cada uno de los niveles, en los que se hace gala de una increíble libertad de movimiento, son diferentes entre sí, no sólo en los escenarios sino también en los personajes que los pueblan, además de contar con intrincados puzzles e ingeniosos jefes finales que no serán fáciles de batir. El juego ya era bastante bueno de por si en PSone y Ubi Soft está yendo más lejos en PS2. Gracias a un nuevo y mejorado modelado de personajes, mayor resolución en las texturas y entornos mucho más complejos son sólo algunas de las mejoras que cabe esperar. Por su parte, los niveles van a sufrir cambios significativos, así que los que hayan jugado a la versión de 32 bits encontrarán nuevas áreas que explorar. Si esto no fuera suficiente, se van a incluir nuevos enemigos y varios extras, como el juego del laberinto que se puede encontrar en la versión de Dreamcast.

Disfrutamos mucho con la versión de PSone, por lo que tenemos grandes esperanzas en la de PS2. Si sigue los pasos de su predecesor, los fans de las plataformas van a tener un gran juego en sus manos.

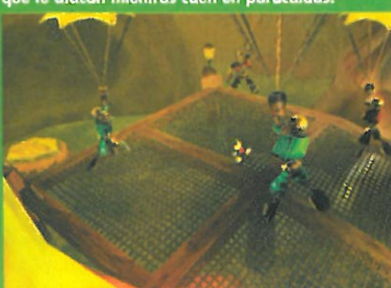


▲ Rayman 2 tenía buenos gráficos en PSone, pero es evidente que se verán mejorados en PS2.

El soplo

Los gráficos saltan a la vista; esperemos que haya más novedades para no defraudar a los que han jugado la versión de PsOne.

▼ El juego tiene detalles curiosos, como enemigos que te atacan mientras caen en paracaídas.



DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD
PROEIN	KEMCO	DISPONIBLE	ARCADE CONDUCCION	1	?

VERSION ANALIZADA 90%

TOP GEAR DAREDEVIL

Un juego de coches diferente llega a PS2

PlayStation 2 esta empezando a hacerse rápidamente con un gran catálogo de juegos de coches, así que los desarroladores han empezado a pensar como hacer que sus juegos sean diferentes del resto. La gente de Papaya Studio se ha planteado este reto y se ha montado un juego de coches con unas tareas específicas que el jugador tiene que completar.

Top Gear DareDevil, no sólo consiste en correr desde la salida hasta la meta. Hay que cumplir una serie de tareas, como la de conseguir unas monedas especiales DD, que están dispersas alrededor de 4 ciudades (Roma, Londres, Tokio y San Francisco) y todo ello en un determinado límite de tiempo. Por si no fuera suficiente con el reto y la extensión del juego, tendrás que enfrentarte con el tráfico cotidiano de una ciudad y elegir tus propios atajos para finalizar el juego. Por lo tanto, vas a necesitar unos rápidos reflejos y una velocidad de pensamiento similar.

Top gear DareDevil debería estar a punto de llegar a las tiendas si no lo ha hecho ya, cuando leas estas líneas. Tendremos una copia final del juego de la que haremos una review el próximo mes, estaros atentos.



▲ Como en el exitoso Driver, puedes romper y aplastar cualquier cosa.

El soplo

El hecho de que esté basado en misiones puede ayudar a distinguirlo del resto, pero aun así tiene una dura competencia



▲ El tráfico puede ser un gran reto.



▲ Incluso con el gran número gráficos de coches y ciudades, el juego muestra un gran nivel de detalle.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	LANZAMIENTO	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD
VIRGIN	3DO	POR DETERMINAR	ACCION	1	?

PS2 VERSION ANALIZADA 75%

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

¿Podrá 3DO redimir esta mítica saga?

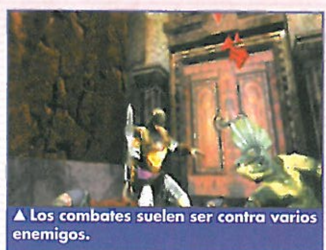
El soplo

La trama del juego debería atraer a los fans del género, pero va a ser difícil llegar a olvidar el juego anterior de Might and Magic.

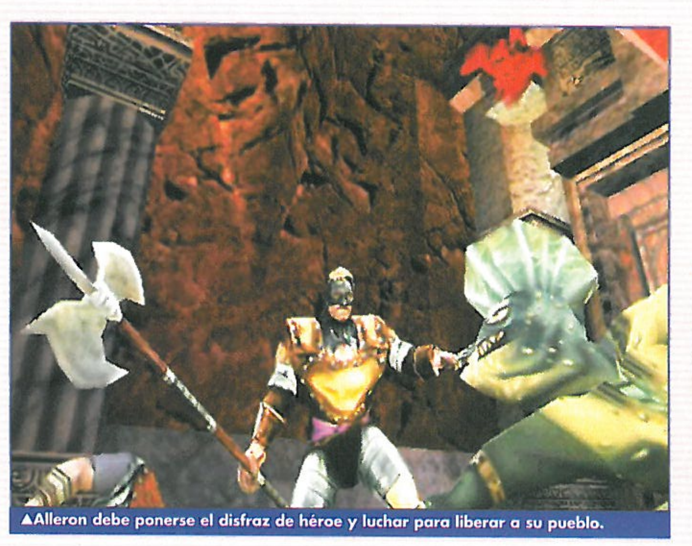
El último título de Might and Magic para consola de 3DO, Crusaders, no tuvo buena aceptación. El juego era horrible y tenía un montón de fallos aparte de los problemas gráficos; incluso el sistema de juego era aburrido. Por eso 3DO se está poniendo las pilas para hacer que esta "secuela" devuelva el esplendor perdido por el anterior juego.

Ahora, nos sumergiremos en la piel de Alleron, un enorme guerrero que ha sido sentenciado a llevar una rara y maldita máscara. Nuestro héroe deambulará a través de nueve extensos niveles, derrotando a los oponentes que le salgan al paso y encontrando una manera de poder librarse de la maldición que le persigue.

Alleron es capaz de manejar distintas armas, entre las que se encuentran un hacha o una espada a dos manos, por citar algunas, y es capaz de aprender nuevos ataques y combinaciones de golpes. 3DO ha prometido que habrá bastante más combate y que el jugador necesitará practicar para conseguir derrotar a los adversarios mas poderosos. La verdad es que tenemos ganas de que esta nueva entrega sea tan buena como se merece un título de una saga que cuenta con tantos fans.



▲ Los combates suelen ser contra varios enemigos.



▲ Alleron debe ponerse el disfraz de héroe y luchar para liberar a su pueblo.

▲ El motor gráfico del juego permite fantásticos efectos de luz y detallados personajes.

DISTRIBUIDOR	DESARROLLADOR	FECHA DE SALIDA	TIPO	# JUGADORES	CD-DVD
1-UP STUDIOS	1-UP STUDIOS	28 DICIEMBRE	ACCION PARA ADULTOS	1	1 CD


VERSION ANALIZADA 69%

VALKYRIE WILDE: Ataque frontal

Por fin un juego para adultos llega a tu PS

▼ Una chica de armas tomar, cuidado con ella.

◀ Valky tiene dos del 45 - y también un par de pistolas.

Siempre hemos bromeado sobre la escasa ropa que llevan las protagonistas de los juegos, pero nunca llegamos a pensar que veríamos algo parecido. Hemos tenido la oportunidad de que 1-Up Studios nos haya mandado una preview bastante avanzada de su "particular" juego. Y decimos particular no por su innovador motor gráfico o por el modelado de niveles, ni incluso por la buena o mala jugabilidad. El motivo es más sencillo. ¡¡¡En este juego vamos a controlar a una mujer completamente desnuda!!! Has leído bien, aparte de un par de pistolas y una mochila, nuestra heroína no llevará nada más.
Por supuesto, esto puede causar una gran conmoción, pero Eric Marcoullier y Jeff Chen, productores del juego, lo han tenido en cuenta: "Cuando formamos 1-Up Studios y decidimos desarrollar nuestro primer juego, sabíamos que la protagonista tenía que ser una mujer. Después de dar vueltas por la red, nos dimos cuenta de que en verdad, los fans ansiaban ver a una chica desnuda". Además añadieron: "Lara Croft es una burla, nuestra chica apuesta fuerte".
Esta "muñeca" se llama Valkyrie Wilde. Aunque sigue el patrón marcado por provocadoras protagonistas como Lara, consigue llegar mucho más lejos. Durante la semana, trabaja como bailarina exótica, pero cuando llega el fin de semana, se convierte en una intrépida buscadora de tesoros. Según comenta Jeff Chen, Valkyrie va tan "ligera" de ropa por una buena razón: "Bien, imagínate la situación: Si tu eres un malo maloso y estás protegiendo un tesoro o algo parecido y la protagonista asoma por la esquina - te quedarás helado. No sabrás que hacer porque... claro, esa preciosidad ¡¡va desnuda!! Así que simplemente te quedarías como un pasmarote mientras que Val acaba contigo. Esto le da una gran ventaja."

◀ Mira lo que los efectos de luz pueden llegar a hacer.

Pero aquí viene la pregunta del millón, ¿El mundo está preparado para el primer juego en el que la protagonista va totalmente desnuda? Chen piensa que sí: "Un pibón es lo que los jugones están buscando, y es lo que van a tener. Y creednos si os decimos que no estamos haciendo esto sin el apoyo de Sony. Vigilan cada paso que damos. Creo que lo hacen porque si nosotros triunfamos con el juego, se abrirán muchas puertas para ellos." Marcoullier añadió: "Por supuesto, habrá gente que se muestre contraria al proyecto y lo ponga a parir. Como hemos pensado en las posibles críticas, también hemos sopesado las posibles respuestas, y la más aclamada por el grupo ha sido la siguiente - ¡¡Que les den!!!"
Respecto al estilo de juego, Marcoullier no ha sido tan profuso en detalles: "Este juego es tan revolucionario, que hemos tenido problemas a la hora de etiquetarlo en alguno de los géneros ya existentes. Así que hemos creado un nuevo género de juegos, al igual que Capcom hiciera con el Survival Horror. Lo hemos bautizado como 'Acción para adultos', pero me temo que es todo lo que puedo revelar hasta el momento..." Cuando intentamos averiguar más sobre el juego, nos contestaron: "Hombre, hará cosas como se podían hacer en Tomb Raider, disparar murciélagos, resolver puzzles..." Chen añadió: "Antorchas, estamos intentando que maneje con soltura antorchas, ah... y... Eric os comentó lo de la cámara en el pecho?"
¿Revolucionará 1-Up Studios el mercado con su Valkyrie Wilde? ¿Cuál será la respuesta de los "entendidos" en videojuegos que escriben en los peródicos o salen por la tele? Para que estas preguntas y muchas otras más encuentren respuesta, habrá que esperar a la fecha de lanzamiento, prevista para el 28 de diciembre ;-)

Accion!

Toma nota, esto es T&Acción



▲ Vaya patada, seguro que se lo pensará dos veces antes de volver a mirarla.



▲ Puede que estos ficheros ayuden a Val a resolver el puzzle.



▲ ¿Por donde voy ahora? Mmmm... una brisa proviene de ese túnel... ¡Qué fresquito!.



▲ Val posee un gran arsenal, incluso una gorra, pero no tiene ropa.Que pena...

A nadar

No hay nada que haga mejor una protagonista que nadar. Será mejor que te vayas de la piscina Lara.



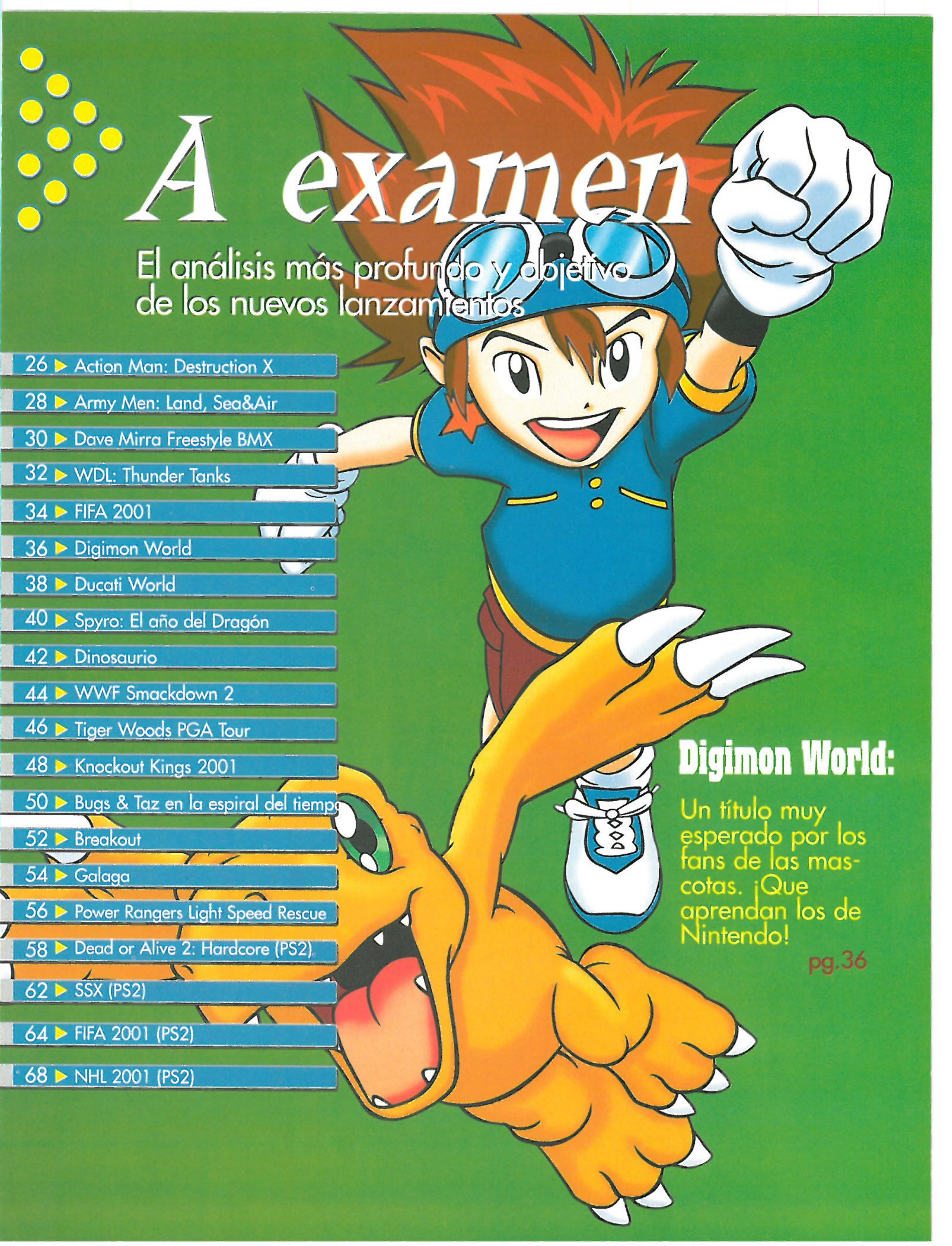
▲ ¿No es impresionante contemplar los efectos que la escasa gravidez bajo el agua puede hacer?



▲ Ahora en serio...da gusto ver lo bien que se mueven bajo el agua.



▲ Espera Val! Vuelve. Bueno, este cuento llega a su fin.



A examen

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos

Digimon World:

Un título muy esperado por los fans de las mascotas. ¡Que aprendan los de Nintendo!

pg.36



Destruction X

A por el Doctor X

Llega para PSX la segunda entrega del famoso juguete de televisión Action Man. En la primera parte pudimos apreciar el increíble parecido con el muñeco, y la fantástica adaptación del mundo Action Man.

En esta segunda aventura nuestra misión consiste en, como no, atrapar al Dr. X antes de que secuestre a varios científicos para su perverso plan de apoderarse del mundo. Debemos impedir que arruine los planes de las naciones unidas y se haga con el control de las mismas. A diferencia de la primera parte, que consistía en combates cuerpo a cuerpo por pantallas y alguna que otra de conducción, en esta no haremos otra cosa más que manejar coches y motos de carreras. Nuestra misión principal es detener al Dr. X, pero aparte de eso podemos y debemos ayudar a la policía en alguna que otra misión como capturar delincuentes que intentan escapar de la ciudad, o apagar incendios llevando un camión de bomberos que nos prestarán para la misión. Normalmente manejamos un coche de policía con el cual los otros coches se apartan y no interrumpen cuando escuchan la sirena, pero en algunos momentos podremos manejar un camión de bomberos, una especie de tanque o incluso una moto, con la que tenemos que competir para revalidar los títulos que ya poseemos. Estas carreras se desarrollan en diversas zonas del mundo y con distinto clima. En algunas hay nieve con lo que nuestro vehículo derrapa y pierde agarre y en otras debemos ir por medio de las ciudades esquivando a los otros adversarios.

El juego se basa principalmente en carreras y alguna que otra misión. Estas las podemos ir realizando como a nosotros nos convenga o nos parezca mejor. Nuestro principal destino es la base secreta de Action Man, donde podemos elegir cuatro misiones. Algunas de estas misiones parecen minijuegos por su simpleza y por lo divertidas que pueden llegar a ser, como la del camión de bomberos que tenemos que utilizar para apagar un fuego. Otra de las posibilidades que nos dan a elegir es la de ayudar a la policía en sus detenciones. La policía nos presta un coche y nosotros con una especie de gancho tenemos que retener a los bandidos acercando su coche hasta el nuestro para que la detención se pueda realizar. Esto viene indicado por una barra de energía que se incrementa cuando creamos tensión en el muelle, lo que puede hacer que los enemigos se escapen si el muelle se rompe. Los coches vienen dotados de varias armas que podemos seleccionar según sea conveniente, desde una ametralladora para eliminar a los delincuentes, hasta un misil teledirigido. La inteligencia de los otros coches es bastante buena, debido a que nunca tienen un recorrido prederminado y nos pueden llegar a esquivar más de una vez metiéndose por callejones o haciéndonos la pirula y dejándonos tirados.

Tal vez uno de los fallos más significativos es el de la cámara que sigue al coche, ya que se sitúa casi encima de nosotros y no podemos ver bien las calles por las que tenemos que girar o por donde escapan los bandidos. Más grave aún es el hecho de que haya muchas farolas y que cada vez que nos choquemos con una nos frene de golpe y tengamos que volver a acelerar de cero, esto le resta mucha acción al juego y le hace un poco pesado.

El apartado gráfico está bastante bien realizado, con imágenes de introducción que nos sorprenderán por su calidad. Los escenarios son amplios y no tienen apenas fallos, sin problemas de popping o pixelación. Aunque no es para echar las campanas al vuelo, los coches están bien elaborados y con buenos detalles, como el de la sirena del coche de policía.

La música y los efectos de sonido son un poco rayantes, debido a que son repetitivos y no paran de sonar ni un momento.

En general el juego merece la pena para todos aquellos que disfruten con las aventuras de Action Man y les guste el tema de la conducción y persecuciones por las calles de la ciudad.

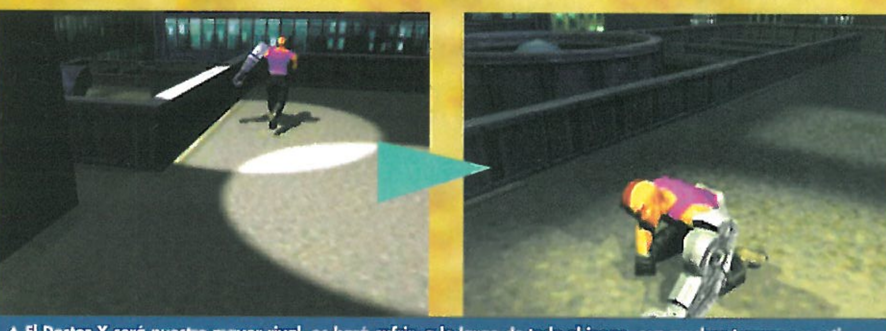


▲ hay que tener cuidado con los enemigos porque nos pueden sorprender, desagradablemente.



▲ Deberemos infiltrarnos en las bases enemigas sin ser detectados.


▲ No os asustéis por el tamaño de los enemigos, a la hora de la verdad no os costará eliminarlos.

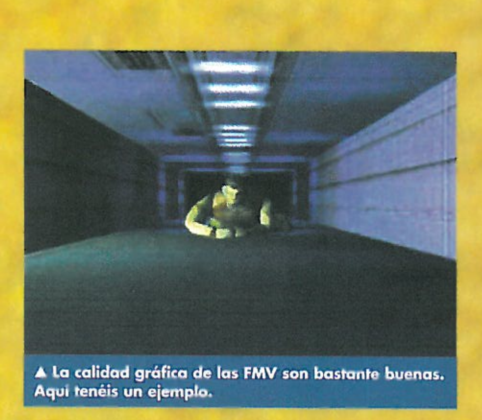

▲ El Doctor X será nuestro mayor rival, os hará sufrir a lo largo de todo el juego, con muchas trampas y artimañas.

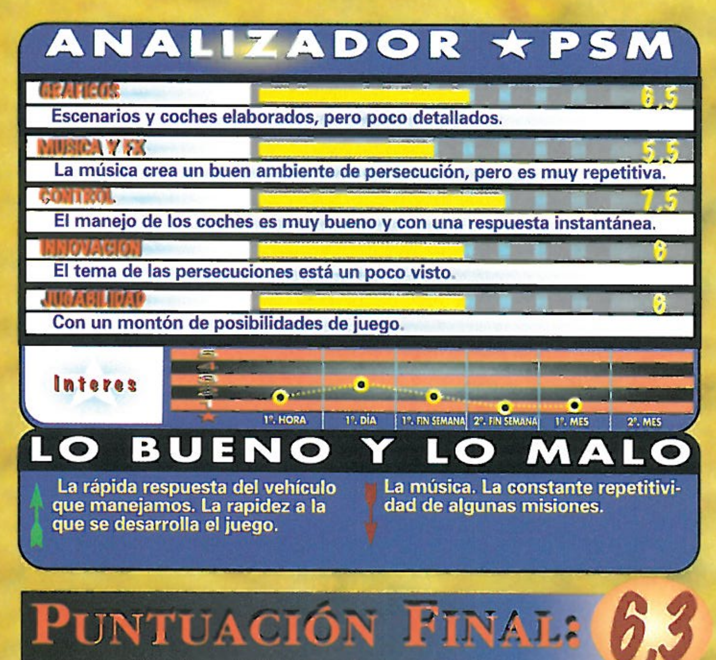


▲ este es uno de los ayudantes del Doctor X, con su brazo mecánico os hará temblar.


▲ A lo largo del juego deberemos realizar un montón de misiones en coche.


▲ Aquí tenéis un ejemplo de las maniobras que podréis realizar.


▲ La calidad gráfica de las FMV son bastante buenas. Aquí tenéis un ejemplo.



1 jugador | 1x

Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador 3DO

Fecha de salida Disponible
Tipo Acción

PS1



ARMY MEN®

LAND ★ AIR ★ SEA

Vuelven los simpáticos soldaditos verdes que tantas horas nos han tenido enganchados a nuestra consola. Esta vez con cantidad de novedades y nuevas opciones de juego que nos dejarán pegados al sillón.

Como es habitual en este juego, nuestra misión es la de proteger nuestro territorio del equipo marrón, que como siempre, nos intenta hacer la puñeta con sus ataques sorpresa. Mientras negociamos la paz somos sorprendidos repentinamente y somos derrotados en todos los frentes, tierra, mar y aire.

En esta ocasión tenemos la posibilidad de combatir en tres campos de batalla, cada uno distinto del otro.

Como en versiones anteriores el ataque por tierra lo realizamos con nuestro típico hombrecillo que se deja los cuernos en el intento, cogiendo armas, esquivando bombas y destruyendo hasta el más mínimo indicio de vida marrón. En esta modalidad podemos coger una gran variedad de armas y munición como son el rifle, la bayoneta, granadas, detonadores, etc... en esta ocasión podemos elegir más armas y de mayor potencia y alcance. Al principio empezamos con tan sólo un rifle y unos prismáticos, pero a medida que avanzamos obtenemos armas de mayor potencia y más destructivas, como un lanzacohetes o un mortero. A diferencia de las otras versiones, en esta se ha aumentado la inteligencia artificial, por lo que debemos tener más cuidado con lo que hacemos ya que nos pueden acribillar en un instante. Ahora tenemos que ir un poco menos embalados a por los otros enemigos, porque un despiste nos puede meter en una emboscada. También debemos esperar a nuestros compañeros, porque nos harán mucha falta a lo largo del juego. En algunas misiones después llegar al final de la pantalla, podremos ir encima de un Jeep y continuar la misión.

En las misiones por aire podemos llevar o bien un helicóptero o bien un bombardero, dependiendo de la misión. El helicóptero lo utilizaremos para aquellas misiones en las que tengamos que atacar una base enemiga, destruir algún objetivo, etc... A diferencia de Army Men Air Attack, con el helicóptero tan solo podremos disparar ráfagas de cañón y no podremos recoger nada

▲ Las fases en las que vas montado en algún vehículo son las más entretenidas.

Un soldado nunca se rinde

como misiles teledirigidos y cosas por el estilo. En avión llevamos dos tipos de munición, aunque muy parecidas. Una de ellas es la ametralladora pesada, que sirve para derribar tanques y objetivos de mucha envergadura, y la otra es un fusil que utilizaremos para acabar con los simples soldaditos. En este modo de juego, cuando manejamos el avión, nuestra cámara se sitúa en el interior lo que nos da más realismo a la hora de jugar, permitiéndonos una visión y una precisión mayor a la hora de atacar. Las misiones aéreas quizás sean las más difíciles debido a que todo el rato estaremos rodeados de enemigos que no dejarán de disparar en ningún momento, derribando nuestro avión en cuanto menos lo esperemos.

El último modo de juego es el más innovador de la serie, es el modo de combate en el agua. En este modo nuestra misión consiste en hundir a todos los enemigos, bien porque estamos protegiendo algo o bien porque nos atacan y tenemos que defender nuestro territorio. En esta ocasión podremos manejar tres vehículos, una lancha que nos servirá para movernos rápidamente por el agua y atacar a los enemigos, una balsa y por último un acorazado, con el cual podremos derribar aviones sin ningún tipo de problemas. Al igual que ocurre con el avión, tenemos una vista interior que nos da mayor precisión.

El control es un poco difícil al principio, pero enseguida se le coge el tranquillo jugando en el entrenamiento previo que podemos realizar antes de jugar, donde nos enseñan a manejar todo tipo de armas. Un inconveniente que tiene el manejo del avión o de las lanchas, es que el eje de tiro está invertido, esto significa que cuando nosotros pulsamos arriba la mirilla apunta para abajo, parece una chorrada pero no veáis si complica la vida. Como en las otras versiones la calidad gráfica es la parte menos cuidada, mostrando los típicos fallos de pixelación. Los vehículos tienen bastantes fallos y el personaje no está muy bien hecho.

Sin duda es el juego más completo que ha salido hasta ahora de Army Men, con mogollón de innovaciones y mejoras muy notables. Hasta el momento es el mejor.



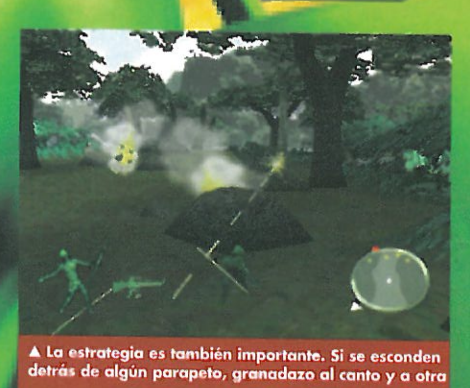
▲ ¡BF-109 a las once! ¡Toma plomo!.



▲ En la estación de trenes, el mortero es uno de tus mejores aliados. ¡Si es que están por todas partes!.



▲ Las fases a bordo del bombardero son las más alucinantes pero también las más difíciles.



▲ La estrategia es también importante. Si se esconden detrás de algún parapeto, granadazo al canto y a otra

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	7	Los escenarios y los vehículos no están muy logrados.
MÚSICA Y FX	6	El ruido de las armas acaba rayando. La música es un poco aburrida.
CONTROL	7,5	Ha mejorado con respecto a versiones anteriores, pero sigue siendo pobre.
INNOVACIÓN	8,5	Incluye todos los modos en un mismo juego. Ha sido una idea muy buena.
JUGABILIDAD	7,5	Bastantes posibilidades de juego, pero un poco difícil al principio.

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La posibilidad de jugar en tres modos distintos. La variedad de armas.

▼ La repetitividad del juego. La dificultad. El sonido de las armas.





1 jugadores 1x

Distribuidor Acclaim
Desarrollador Acclaim

Fecha de salida Disponible
Tipo Deportivo

PS1

Dave Mirra freestyle BMX



▲ 180º girando la bici por debajo de las piernas. No te preocupes, no es tan difícil como parece.

Pues sí, a este fenómeno del BMX siempre le traían lo mismo los reyes magos....una bicicleta.

Son dos los personajes más conocidos dentro de este deporte espectacular, Matt Hoffman, y el susodicho Dave Mirra.

Si el Matt Hoffman's pro BMX era un gran juego, no podemos decir lo contrario de este simulador ciclista.

La mecánica es muy parecida al otro: para ir superando los distintos niveles de dificultad, y poder así completar distintos escenarios variopintos, es necesario ir superando ciertas pruebas que te establece la máquina, tales como saltar por ciertos sitios, realizar distintas maniobras, alcanzar elevadas puntuaciones...

La principal diferencia entre estos dos juegos es que en este en particular, todos los circuitos (o casi) están abiertos para que puedas practicar en ellos tus piruetas, mientras que en el antes comentado, era mayor la dificultad, y empezabas sólo por dos circuitos.

Lo escenarios pues, podemos decir que están bastante currados, como los gráficos en general. El realismo está bastante logrado, y los distintos lugares: parques, jardines de casa, etc..., son muy parecidos a lo que estamos acostumbrados a ver.

Los movimientos son también de lo más conseguido, y no es posible realizar muchas piruetas por su obvia dificultad, a no ser que las realices en el lugar y en el momento adecuado.

Tu enemigo es el reloj, ya que tienes 2 minutos para intentar superar con éxito las trabas pertinentes.

La música está bastante bien, y como suele ser habitual en este tipo de juegos, se trata de canciones cañeras, muy habituales en las sesiones reales de este espectáculo deportivo.

Porque otra cosa no, pero el espectáculo sale por todos los lados en este título de Acclaim.

Si lo tuyo son las partidas de dobles, la diversión la tienes garantizada, y las demostraciones de habilidad para con tus amigos, provocarán horas y horas de enganchmiento a la consola.

Además tienes la posibilidad de editar a tus jugadores, vistiéndoles como más te guste, con su bicicleta particular, etc.





Resulta fundamental cogerle el truco a los botones, para poder así realizar los giros y piruetas más complicadas, y lograr un dominio total de la bicicleta, aunque es cierto que si te pones a darle a los botones como si fueras un principiante del Street Fighter, pues también consigues hacer cosas majas.

Ten cuidado, no te caigas mucho, porque pierdes un tiempo precioso que te puede separar de tus objetivos.

Así pues, la jugabilidad y el control de este juego son aceptables, y la dificultad que entrañan ciertos movimientos casi imposibles, te engancharán a repetir una y otra vez hasta conseguir tu objetivo.

En definitiva, estamos ante un juego bastante interesante, y si no has probado nunca un juego de este estilo, esta es una buena oportunidad, porque los buenos ratos están asegurados.

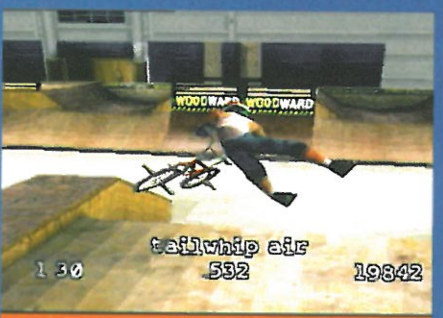
ORO, INCIENSO Y...MIRRA



▲ En las bañeras cuenta la altura del salto, cuanto más alto, más posibilidades de hacer piruetas.

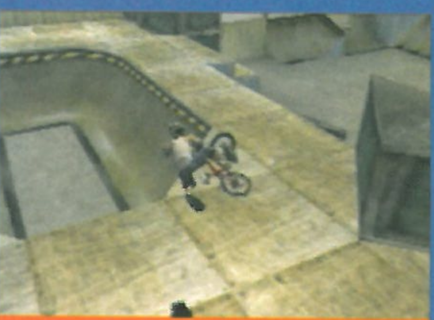


▲ La verdad es que hay ocasiones en las que los gráficos no parecen tan buenos...



▲ Qué pirueta tan difícil ¿Eh? ¡pues no! ¡se va a meter un guarrazo de alucinar!.


▲ Una de las alucinantes escenas de vídeo del juego.


▲ El parecido con Tony Hawk´s es tanto que si le cambias la bici por una tabla no sabrías distinguirlos.


▲ La típica parada en equilibrio que podemos ver en cualquier exhibición de BMX.


▲ ¡Oye tío! ¡Esto es un juego de bicis, no de parapentes!


▲ No, no ha llegado a las nubes. ¿No ves que están pintadas?

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8
Bastante buenos y realistas. Buenos escenarios	
MUSICA Y FX	8,5
No está nada mal, guitarras a mansalva.	
CONTROL	8
Bien conseguido. No se puede hacer lo imposible.	
INNOVACION	7
Ya habíamos visto algo de este estilo, pero bien.	
JUGABILIDAD	7,5
Tampoco esta mal. Tiene sus horas para quemarlo.	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

▲ Diversión, piruetas, vuelos, entretenimiento, buenos gráficos...buen juego.

▼ Falta algo de novedad, cierta dificultad de entender algunos objetivos.

PUNTUACIÓN FINAL:



1-4 jugadores | 1x | Distribuidor Virgin | Desarrollador 3DO | Fecha de salida Disponible | Tipo Shoot'em up | PS1



A CAÑONAZO LIMPIO

Bienvenidos a la World Destruction League...". Con este saludo inicial nos vemos metidos de lleno en el apasionante mundo de la Liga de Destrucción Mundial de los Thunder Tanks, los tanques de trueno. Una frenética presentación animada con pasión por nuestro nuevo amigo el comentarista nos va a mostrar todas las escenas espectaculares que vamos a poder vivir si estamos dispuestos a formar parte del selecto elenco de jugadores de la WDL.

El juego en sí se basa en combates entre tanques. Hay varias modalidades de lucha que van desde la captura de la bandera, en el que el objetivo es obvio (coger la bandera), hasta la lucha a muerte, en el que la finalidad también parece un tanto obvia.

A estas modalidades hay que añadir otras como el modo familia, el torneo o el modo frenesí, aunque básicamente se parecen a los dos primeros, ya que se basan en capturar banderas o en acabar con los tanques rivales convirtiéndolos en acero chamuscado.

Los principales protagonistas de WDL Thunder Tanks, como no podía ser de otra manera, son los tanques. El juego presenta un variado abanico de tanques entre los que elegir, cada uno de ellos con unas características determinadas que van a influir en el resultado de los combates. Los tanques con blindaje duro resultan lentos en la batalla, al contrario que los de blindaje ligero. Los tanques rápidos son débiles ante los disparos y aquellos que tienen un tiro muy potente carecen de otras habilidades especiales como los disparos de plasma.

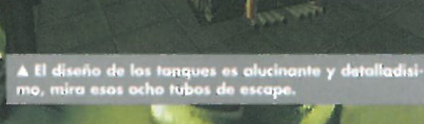
Los escenarios en los que tiene lugar la contienda se extienden por todo el mundo, desde Detroit hasta Tokio, pasando por la mismísima isla de Sicilia o la ciudad de Roma, sí, sí, aquella a la que llevan todos los caminos.

Unos escenarios son en campo abierto y otros en lugares cubiertos, detalles que aunque parecen insignificantes hay que tenerlos en cuenta a la hora de elegir los tanques, ya que las habilidades de uno pueden ser mejores a campo abierto que no en zonas con techo.

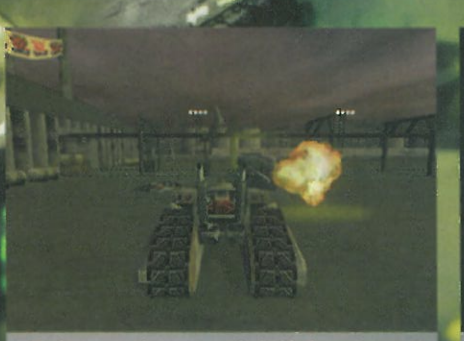
Uno de los puntos fuertes del juego son la música y los efectos de sonido, bastante buenos en los impactos de los disparos y en la destrucción de edificios y de tanques. El comentarista aporta su granito de arena y le da al juego mucha gracia y espectacularidad.



▲ ¡Vamos, cuatro tiritas más y Begast.



▲ El diseño de los tanques es alucinante y detalladísimo, mira esos ocho tubos de escape.



▲ Cada tanque tiene sus particularidades, este es muy bueno para subirse por encima de cualquier cosa.



▲ Desde este menú eliges tu modelo de tanque y el conductor.

En el apartado gráfico nos encontramos con unos tanques muy bien realizados y unos escenarios que se hacen repetitivos por el parecido de los edificios, ya que, aunque cambia la ciudad, muchas suelen tener bastantes aspectos en común.
El movimiento de la cámara nos puede dar algún que otro problema ya que cambia de vista según la dirección que tomes con el tanque, por lo que juegas con cámara subjetiva y al instante lo haces con una cámara más alejada y así continuamente. Si no te van estos cambios puedes tener algún mareo que otro hasta que te haces al juego.
En todo caso no hay que olvidar que una de las máximas del juego es destrozar, acabar con todo lo que se te ponga por delante: tanques, edificios,... para esto tendrás la ayuda de ítems de salud con los que recobrar energías e ítmes de armas para obtener disparos especiales.
WDL TT nos pone a los mandos de un sofisticado tanque con el objetivo de arrasar allá por donde vayamos. Es un juego de lucha innovador en el que destacan los variados tanques y escenarios y el comentarista, que da espectacularidad, humor y acción a los combates.



▲ Menudo fregao en el que te has metido. ¡A ver como sales de esta!.

▲ En WDL no sólo cuenta llegar el primero, antes hay que llevarse por delante unos cuantos enemigos.



▲ Una buena manera de encontrar sitio en el parking del Pryca un sábado por la tarde.



▲ La variedad de fases es muy grande, aquí tienes una de nieve.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8	Tanques detallados y escenarios muy bien cuidados.
MÚSICA Y FX	9	Lo mejor del juego con grandes efectos y un comentarista genial.
CONTROL	6	La cámara puede complicar mucho las cosas pero es sencillo.
INNOVACIÓN	9	Nuevos aires en los juegos de disparos.
JUGABILIDAD	8	Muchos tanques y escenarios para combatir.

Interés: 1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

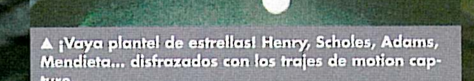
▲ Los variados tanques y escenarios. El comentarista. Los efectos de sonido y los gráficos.

▼ El control y los difíciles movimientos de la cámara. Algún escenario puede resultar repetitivo.

PUNTUACIÓN FINAL: 8



Futbol en estad “Impuro


▲ ¡Vaya plantel de estrellas! Henry, Scholes, Adams, Mendieta... disfrazados con los trajes de motion capture.


▲ Aquí tenéis al tío Gaizka en acción...

▲ Sacar el portero a veces nos salvará de un gol.


▲ Hay vistas tan espectaculares pero tan poco jugables como esta.

Ya está aquí. Por fin. Por estas fechas, como todos los años, uno de los títulos más esperados, el que se convierte en el regalo favorito por Reyes, ha llegado a nuestras tiendas. Sí, la nueva entrega anual del clásico FIFA, que en la última década nos iba dejando cada vez más boquiabiertos año tras año.

Hasta hace poco, antes de probar el juego, ya podías decir sin dudarlo que era el mejor juego de fútbol del mercado. No tenía competencia de calidad. No había nadie que pudiera encontrarle los fallos a este gran juego, era el fútbol en tu consola. Sin embargo, tras el gran esfuerzo de Konami, y la continua mejora de su ISS, resulta ineludible una comparación inminente.

Así, este FIFA 2001 lo tiene difícil. ¿Por qué? pues aparte de la ya comentada competencia, existe un factor fundamental: es muy, pero que muy difícil, superarse a sí mismos. Hay que recordar que FIFA 2000 fue un juego soberbio. Su realismo, su jugabilidad, etc...le convirtieron en uno de los imprescindibles para tu consola, así que los de EA Sports lo tienen difícil.

Pero bueno, concretando, podemos decir que el juego en particular, sigue siendo una continuación en todos los sentidos de la saga de FIFA.

Para empezar, comentar que el jugador valenciano Gaizka Mendieta, es la imagen elegida para la difusión del juego, y los movimientos de los jugadores están basados en los del propio jugador, así como en los del francés Henry, y el holandés de la Juventus, Edgar Davids.

En cuanto al juego en sí, los gráficos, como es habitual en los chicos de EA, son el punto fuerte de esta nueva entrega. Los jugadores, los estadios, los efectos meteorológicos y demás, son una barbaridad. Pocas veces se puede ver tanto realismo en la consola de Sony. Si los del FIFA 2000 parecían insuperables, estos chicos lo han

vuelto a conseguir, haciendo aún más realistas los cuerpos de los jugadores.

En el apartado de sonido, de nuevo nos volvemos a encontrar con dos voces conocidas, las de los reyes de la radio deportiva en España: Manolo Lama y Paco González. Sus particulares comentarios amenizan el juego, y ya superados ciertos errores del pasado (recordáis ese: ¡¡y el que manda...señala penalty¡¡¡), se puede decir que son los mejores de esta parcela en el mundillo de los videojuegos de fútbol.

En cuanto a la música, plato fuerte en otras versiones anteriores, quizá han bajado el nivel, y las canciones seleccionadas no llegan a producir el efecto que crearon sus antecesoras, como Song 2 de Blur, en el FIFA 98.

Cada día más, y en gran parte debido al antes comentado avance del ISS de Konami, el público exige mucho más a un juego de fútbol, y a este FIFA, le falta innovación, elementos nuevos, cosas que llamen la atención.

Sí, es cierto que la base de datos es genial, los jugadores son reales, las competiciones casi también...etc., pero también es verdad que hay jugadores que no se parecen ni un poco a la realidad, aunque las grandes estrellas si han sido más cuidadas (veasé Zidane, etc). Además, donde no se lo han currado mucho es a la hora de valorar a los jugadores, de manera que, por ejemplo, Roberto Carlos no es muy rápido, Casillas es un mal portero, Scholes es el mejor, el Arsenal es el mejor equipo...

En este sentido, lo único bueno es que existe la posibilidad de editar a los jugadores, por lo que pueden ser modificados.

Tampoco han mejorado la forma de realizar fichajes que llevan teniendo desde hace ya unos cuantos años (ya huele un poco eh...). Los menús siguen siendo similares, y las opciones nuevas destacan por su ausencia.

En conclusión, se trata de un gran juego, como siempre, pero sigue siendo lo mismo de siempre, y como no se lo curren algo más, es más que probable que el rey se vea obligado a abdicar, y termine perdiendo su corona.



▲ Las animaciones de los jugadores han mejorado algo.

▲ ¡Mira ese! parece el piojo López. ¿No se han enterado que ya no está en el Valencia?. La verdad es que no se han esmerado mucho en reproducir los caretos de los jugadores.

¿Y que tal de jugabilidad? Pues como siempre, aunque se agradece el aumento de dificultad. El entretenimiento está asegurado, y el espectáculo también. Velocidad, los tiros a puerta, las chilenas, los cabezazos en plancha, espectaculares regates, paradones inverosímiles...vamos, FIFA en estado puro, fútbol en estado impuro.

La simulación se queda a un lado como en sus predecesores, para dar pierna suelta al espectáculo, a la diversión, a la rapidez, a las ocasiones de gol, a las goleadas...

El control de los jugadores sigue siendo excelente, dentro de lo que se le exige a un juego de fútbol.

Dicho todo esto, y siendo obvio, por tanto, que estamos ante un gran juego, ahora le tocan las criticas, que las tiene, y que le hace perder cierta puntuación en relación a su hermano mayor.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS 9,9
Serían perfectos si clavaran a los jugadores. Excelentes.

MÚSICA Y FX 9,5
Comentarios soberbios. Buenos FX. Música normalita.

CONTROL 10
Muy bueno. Típico del FIFA.

INNOVACIÓN 7
Su punto débil. Falta de novedades. Lo de siempre.

JUGABILIDAD 10
Muy jugable, rápido y divertido. Genial a dobles.

Interes: 1ª. HORA | 1ª. DIA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Excelentes gráficos, jugabilidad tremenda, base de datos enorme (aunque se echa en falta la liga Argenitna)

▼ Falta de novedades. Monotonía.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,2

1-2 jugadores 1x

Distribuidor Acclaim
Desarrollador Bandai

Fecha de salida Enero 2001
Tipo Aventura/mascotas

PS1



Las mascotas virtuales al ataque

Digimon se presenta como el juego de simulación de mascotas más revolucionario e innovador que ha salido para una videoconsola (siendo casi una imitación perfecta de lo que han sido los famosos Tamagotchis) que ha arrasado en Japón y esperemos que también lo haga aquí.

Este juego es una recreación de la famosa serie de televisión que vuelve locos a millones de japoneses. La historia de unos chavales, en este caso uno nada más, que se adentran en el mundo virtual de sus mascotas, llamados por el gran maestro Jijimon, que les pide ayuda para liberar a su mundo de las criaturas indeseables que han llegado a través de un tunel dimensional. Jijimon, al principio del juego, nos explicará lo sucedido y nos ayudará a asimilar lo que nos ha ocurrido. También nos ofrecerá un huevo, o en algunos casos un digimon sin evolucionar para que juntos podamos luchar por el mundo virtual.

Nuestro objetivo principal será adiestrar a nuestro digimon y enseñarle habilidades para el combate. Lo primero que debemos hacer es llevar a nuestro digimon al centro de adiestramiento situado fuera del poblado en el que empezamos, allí debemos ir enseñándole diversas acciones para que su fuerza, vida, resistencia, etc... se vean incrementadas. Estas acciones son simples movimientos que tenemos que realizar con nuestra mascota en diferentes aparatos de gimnasia. A la vez que nuestro digimon realiza los movimientos, nosotros con una ruleta podemos incrementar su acción con una combinación oportuna, es decir, si a la vez que nuestra mascota realiza una acción nosotros sacamos tres símbolos igual a la acción que realiza, el resultado se verá incrementado por diez. De nosotros depende la vida que queremos que tenga nuestro digimon, su fuerza, velocidad, etc... cuanto más gimnasio hagamos más le desarrollaremos. Esto trae consigo un inconveniente, y es que si nos excedemos a la hora de entrenar, sin darle comida cuando nos la pida, sin dormir cuando se haga de noche, etc... puede que, al digievolucionar, se produzca un error y nuestra mascota se convierta en una mierda o algo parecido, sí, sí, una "mierda". Estas digievoluciones son erróneas, lo que hace que nuestra mas-



▲ Hay que alimentar a nuestro digimon. ¡Ay mi pescadito no llores ya más...!



▲ Cuanto más evoluciones tu digimon y más ataques aprenda, más éxito tendrás en el combate.



▲ Debemos regañar de vez en cuando a nuestro digimon para que sepa quien lleva los pantalones. Pero

nuestra mascota incrementa en volumen, con lo que conseguimos más alcance en los golpes y mayor potencia. A la vez que evolucionamos podemos realizar más movimientos en el combate, empezando con un simple puñetazo y acabando con combos de varios golpes especiales.

Los combates son un poco complicados de entender y con muy poco sentido. Son lentos pero bastante innovadores y muy ingeniosos. Los combates son una mezcla de estrategia y RPG. La estrategia consiste en saber cuando llamar a nuestro digimon para no recibir los golpes del enemigo y tambien atacar cuando nuestro adversario se de la vuelta o esté desprevenido, y la parte de RPG, es que tardamos un poco entre ataque y ataque, dependiendo de la velocidad que haya adquirido nuestro digimon en la zona de entrenamiento. En los combates podemos intervenir ayudando a nuestro amigo con vida o recuperándolo cuando le maten. Casi siempre que acabamos con algún enemigo recibimos objetos para rellenar vida, para aumentar la fuerza o algo por el estilo, dependiendo del monstruo, recibiremos una cosa u otra.

El personaje que nosotros manejamos irá incrementando de nivel y de experiencia según vayan evolucionando nuestras mascotas. En el menú de personaje, podemos ver las digievoluciones que han sufrido nuestras mascotas, ya sean para bien o para mal. Hay más de un centenar de evoluciones que podemos sufrir.

Como ya se sabe, este juego, es como un tamagochi por sus peculiares detalles. Entre ellos está el darles de comer y acariciarles de vez en cuando para que se sientan felices. Uno de los momentos más graciosos es cuando les entran ganas de hacer sus necesidades, porque les tenemos que llevar a un retrete para que lo hagan, si no llegamos a tiempo lo harán en cualquier parte dejándonos la plasta en el camino durante el resto del juego. También uno de los factores más importantes del juego es el de las vidas que tenemos, son tres y debemos tener cuidado de no perder ni una, porque si perdemos las tres nuestro digimon morirá y perderemos toda la experiencia acumulada hasta el momento. Aunque muramos podemos continuar con otro digimon que Jijimon nos ofrecerá en forma de huevo, y que debemos criar como al anterior.

La posibilidad de jugar contra otro amigo en el modo Vs lo hace aún más entretenido y divertido. En este modo tenemos que cargar nuestros digimon desde la tarjeta de memoria y enfrentarles según nosotros creamos conveniente, teniendo en cuenta las habilidades y las características de nuestro rival.

Uno de los puntos a destacar son los gráficos, que están la mar de currados. Los digimon son una recreación muy buena de la serie de televisión, y aunque crezcan mucho no se les nota ni un pixel. Los escenarios están muy bien logrados y dan una sensación de realismo digimon increíble y con una gran cantidad de detalles y efectos de luz, como son el cambio del día a la noche.

Tal vez uno de los fallos más graves que hemos encontrado es la música, que para nada es entretenida y no tiene apenas ritmo, más bien es aburrida y muy sosa. Los efectos de sonido son un poco malos y se repiten bastante.

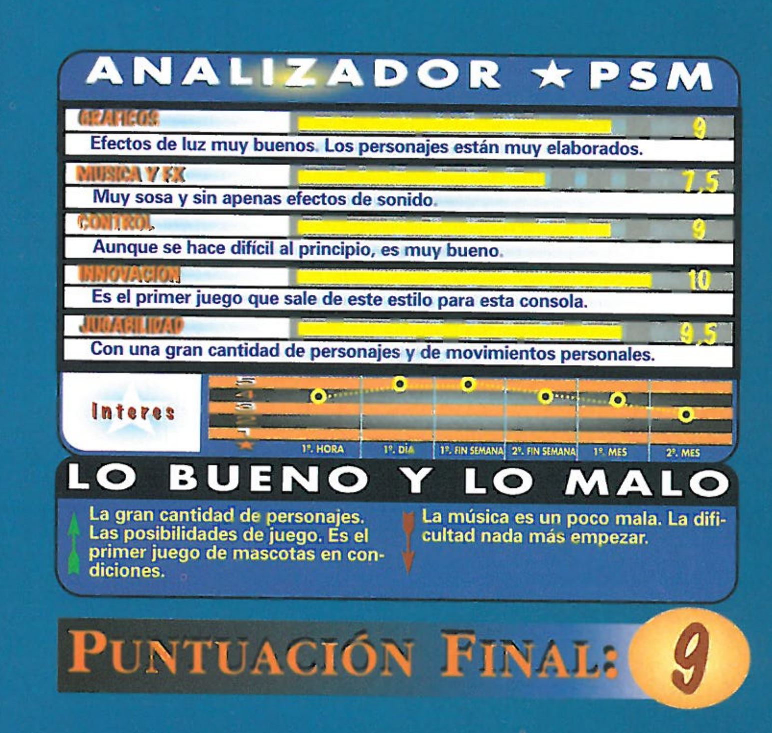
Sin duda alguna Digimon World es el mejor juego de simulación de mascotas que ha salido para ninguna consola, con más de un centenar de personajes y un montón de opciones de juego para que no nos aburramos en ningún momento.



▲ El entrenamiento es fundamental para el desarrollo de nuestro personajillo.



▲ ¡Papi caca! Cuando aparezca este moñigo busca un retrete o si no se lo hará encima.



1-2 jugadores 1x

Distribuidor Acclaim
Desarrollador Acclaim

Fecha de salida Enero 2001
Tipo Conducción/motos

PS1

DUCATI WORLD



EL GRAN TURISMO DE LAS MOTOS

Si pensabas que en juegos de motos ya lo habías visto todo, si decías que con PS2 se iban a dejar de lado las atenciones hacia la gris, si creías que ya nada podía sorprenderte después de todo lo visto en videojuegos... ahora con Ducati World tenemos la oportunidad de disfrutar de las características de Gran Turismo, uno de los mejores juegos de coches jamás creados, pero aplicádolo al campo de las motos.

El juego presenta el mismo menú que veíamos en GT en el que podemos elegir entre una sola carrera (Quick Race), contra el cronómetro, sólo o con un colega, consiguiendo cada vez nuevas pistas y motos,... y el modo principal del juego basado en carreras, licencias de conducir, arreglos mecánicos,...

En este modo encontramos la verdadera esencia de Ducati World. Para comenzar debes sacarte todas las licencias para conducir motos, desde la más sencilla que no te costará nada obtener, hasta el carnet que te acredite como máximo experto. Con todos los carnets de conducir ya podrás participar en cualquier carrera del circuito, para lo que necesitaremos ahora una moto, un casco (imprescindible siempre, no lo olvides) y un vestuario adecuado para la alta velocidad.

Con los 10000 puntos que tenemos al principio no hay para mucho, pero lo suficiente como para comprarte un casco, un mono y una moto modesta capaz de imponerse en alguna que otra carrera e ir así aumentando los puntos. En la medida en que vayamos consiguiendo más puntos podremos aumentar el garaje con más motos y de mayor calidad, así como mejorar la potencia de éstas con arreglos mecánicos.

Las



▲ Los circuitos son bastante alucinantes con subidas y bajadas que nos harán perder el control más de una



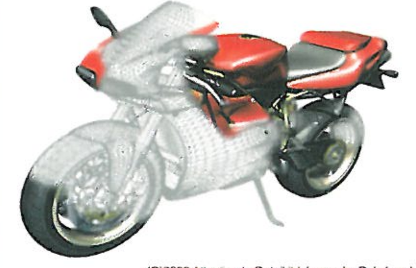
▲ No digas que no mola lanzarse con los "ferraris" del mundo de las motos en carreteras de montaña



▲ Con una como esta dió sus primeros pasos Ángel Nieto, ¿no es adorable?.



▲ La vista desde el manillar es espectacular pero también es muy difícil de controlar.



▲ A pesar de que los gráficos no sean nada del otro mundo, se ha trabajado mucho el diseño de las motos

motos se dividen en dos grupos: las clásicas, de los años 50 hasta los 80, y las modernas, las "monsters", que son las que mayor potencia tienen pero las más difíciles de controlar.

Para ganar en los distintos circuitos no es necesaria la moto más potente, sino que en muchos es preferible utilizar la destreza y la habilidad de una moto poco potente pero más manejable.

En el apartado técnico, DW no presenta unos gráficos que vayan a pasar a la historia, ya que son poco detallados y lejos de la calidad que estamos acostumbrados a ver en otros títulos de carreras, como el propio GT.

Las motos están bien diferenciadas pero se podía haber conseguido mayor nitidez en la realización.

El control es sencillo y disponemos de varias cámaras entre las que, como siempre, la subjetiva es la que mayor impresión de velocidad ofrece, aunque la más alejada es la que mejor control permite.

La música de los menús es pasable aunque no para lanzar cohetes, mientras que los efectos de sonido, el ruido del motor de las motos, por ejemplo, es muy simple y se podía haber hecho con más realismo.

DW es un título muy jugable ya que te permite disputar un sinfín de carreras para que puedas conseguir todas las motos. Muchos circuitos y muchas motos que utilizar y a las que hacer todos los arreglos posibles para sacar de ellas el máximo rendimiento.

Estamos ante un juego que supone toda una novedad en el mundo de las motos, del mismo modo que GT ya rompió todos los cánones en los juegos de coches. No sólo estamos hablando de carreras, sino que hay que conseguir los carnets, monos, cascos, motos,...

En definitiva, DW adopta el modelo de éxito de GT y lo transforma al ámbito de las motos. Una gran alegría para los más aficionados a las dos ruedas, que podrán pasar horas y horas delante del televisor hasta conseguir todas las motos y circuitos del juego. Es mejorable en muchos aspectos técnicos, pero es toda una innovación respecto a los clásicos juegos de motos.



▲ ¡... y pensar que antes se lanzaban a toda leche en las curvas con estos trastos..!

▲ La recreación de los detalles en los cuadros de mandos está muy conseguida.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	Es superado por muchos otros juegos de motos.	7
MÚSICA Y FX	Los efectos sonoros de las motos no son muy realistas y la música no llega a enganchar.	6
CONTROL	Control sencillo pero poco realista. Más de estilo arcade que de simulación.	7
INNOVACIÓN	Toda una novedad para los juegos de motos.	10
JUGABILIDAD	Variadas motos y muchas pistas para correr y no parar.	9

Interes: 1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Que se parezca a GT pero en motos. Todos los circuitos y las motos. El modo principal.

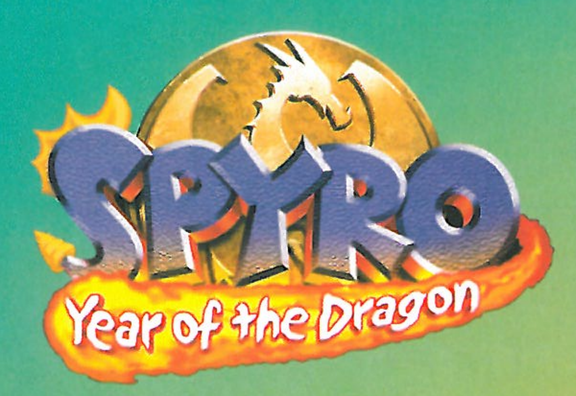
Los gráficos y el sonido no están muy bien cuidados. El control es poco realista.

PUNTUACIÓN FINAL: 8






▲ Desde el tamaño de los niveles, hasta el número y variedad de retos que aguardan tanto a experimentados jugadores como a novatos, este Spyro es, sin duda, el juego más extenso de la saga.



Parece un juego para niños, pero en realidad hay mucho dentro de él.

Dicen que la variedad es la sal de la vida, pero también es lo que hace que Spyro: Year of the Dragon sea uno de los mejores plataformas que se han hecho para PlayStation. Basándose la forma juego, con libertad de movimientos en la pantalla, y la estructuración de niveles de plataformas de las dos primeras entregas, esta tercera incursión en la serie nos proporciona el reto de recuperar 148 huevos de dragón que han sido robados. Los huevos están diseminados a lo largo de los enormes mundos que forman el juego y encontrarlos requiere algo más que ir correteando y saltando de un lado para otro.

Desde que el estilo de juego de Spyro fuera mejorado en la última entrega, no ha habido muchos cambios hasta el momento en este aspecto. El control de Spyro será el mejor de toda la serie, lo cual es importante, considerando las numerosas y variadas pruebas que hay que superar para poder salvar los huevos de dragón. Los objetivos varían desde rescatar personajes a completar mini juegos como carreras aéreas, boxear, patinar e incluso, un tiroteo subacuático. Son juegos en toda regla, no meras pruebas que pasar, lo cual suma bastantes enteros al conjunto. Es más, el juego ofrece la oportunidad de enfrentarse a mini jefes finales, lo que añade mayor aliciente al conjunto.

Además de jugar como Spyro, hay también cuatro personajes que podemos manejar, teniendo cada uno de ellos su propio estilo de juego - desde la capacidad de dar grandes saltos de Shiela, un canguro, hasta la increíble fuerza de Bentley, un yeti. Cada personaje tiene sus propias fases, lo que añade aun más variedad a este polifacético juego. Otro punto a su favor es que cada personaje se maneja con la misma facilidad que se controla al propio Spyro.

Además de todo esto, es un gran juego. Mientras que algunos de los personajes que Spyro conoce puedan parecer demasiado astutos a los jugadores no tan pequeños, el universo que ha creado Insommiac esta muy bien detallado. El gran número de criaturas diferentes que nos podemos encontrar a lo largo de la aventura nos hace pensar que en verdad estamos inmersos en un mundo de fantasía.

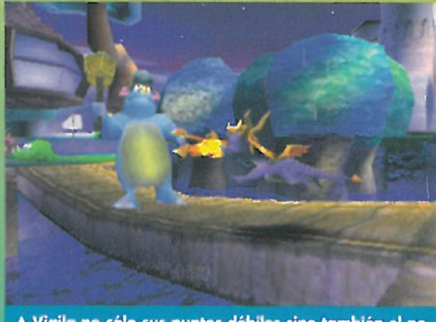
Desde un punto de vista global, Spyro: El Año del Dragón constituye una muy importante evolución de la saga y una de las joyas en lo que respecta al género de las plataformas en PlayStation. Hay suficientes elementos nuevos como para satisfacer a los seguidores de la última entrega y los que se incorporen por primera vez a la saga, probablemente lamentarán no haber jugado a los anteriores juegos. Este juego es un gran ejemplo de lo que se puede llegar a hacer basándose en el estilo tradicional de los juegos de plataformas, es increíblemente extenso y propone emocionantes aventuras que a buen seguro agradarán a jugadores de todas las edades. No dejes que su apariencia infantil te engañe.



▲ Las peleas con los jefes finales son emocionantes

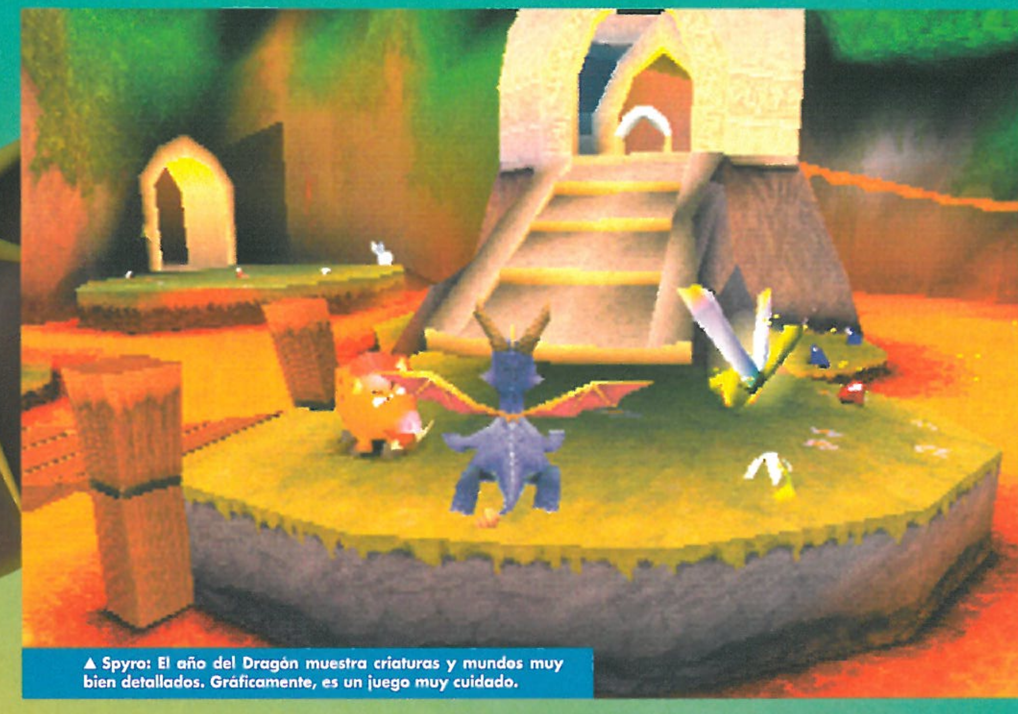


▲ En la fase del hielo los jefes finales son aún más difíciles ya que Spyro patina.



▲ Vigila no sólo sus puntos débiles sino también el no caerte.

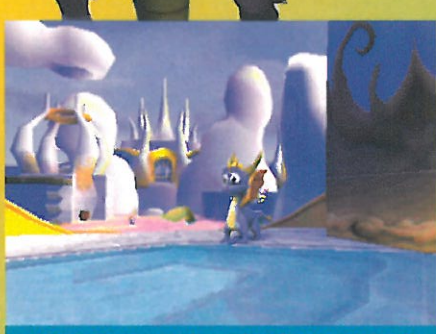




▲ Spyro: El año del Dragón muestra criaturas y mundos muy bien detallados. Gráficamente, es un juego muy cuidado.



▲ Este mono es uno de los amigos más útiles de Spyro con esa pistola.



▲ ¡Vamos Spyro...! ¿te hacen falta las botas de patinar?.



▲ Los colegas de Spyro son muy útiles en algunas fases.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9,5
Tan buenos como siempre y además mejorados.	
MUSICA Y FX	8
Ideal para acompañar la aventura. El doblaje sigue siendo bueno.	
CONTROL	10
Se controla mejor que nunca. La cámara aún marea un poquito.	
INNOVACION	9
La inclusión de minijuegos y más personajes jugables es un acierto.	
JUGABILIDAD	10
La mejor y más entretenida aventura del Dragón morado.	

Interes: 1º. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Los nuevos personajes jugables. La variedad de minijuegos. El tamaño y diseño de los escenarios.

▼ La cámara sigue mareando. Algunos saltos siguen siendo bastante imprecisos.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,3



Llega a nosotros la conversión para PSX de la fabulosa película de Disney: Dinosaurio. Con escenas de la película que nos dejarán boquiabiertos y nos sorprenderán por su increíble calidad gráfica, en las cuales podemos hacernos una idea del fabuloso desarrollo del largometraje. La historia nos muestra como unos monos encuentran un huevo de dinosaurio después de que un meteorito impacte contra la tierra, y de cómo le crían hasta que se hace adulto, enseñándole las leyes de la vida y de la supervivencia.

Nuestra misión en el juego es la de proteger al dinosaurio de todos los peligros que nos podamos encontrar en nuestro camino y enseñarle a diferenciar los enemigos. Como es lógico, hay dos tipos de animales, los carnivoros, que nos intenterán machacar y devorar sin ningún miramiento, y los herbívoros que nos ayudarán en la aventura, proporcionándonos comida y consejos que debemos de seguir si queremos sobrevivir. En el juego podemos manejar hasta tres personajes a la vez: Zini el lemur, Flia el pterodáctilo y el protagonista, un pequeño iguanodón llamado Aladar. Cada uno de ellos tiene unas habilidades y unas características independientes, haciendo la jugabilidad y la diversión aún más interesante. Las habilidades son las características de cada animal, el lemur salta y corre, el pterodáctilo vuela y se lanza en picado para atacar y Aladar corre y golpea con la cola causando daños muy graves. Dependiendo del personaje que manejemos podremos quitar más vida o movernos con más o menos rapidez por el escenario. En estos encontramos diversos enemigos como cocodrilos y velocirraptores, que tendremos que controlar para que no nos encierren en una emboscada. La inteligencia de los enemigos destaca porque son capaces de tramar estrategias para atacarnos de tal forma que no seremos capaces de salir con vida. Nuestra vida y la de los enemigos viene dada en porcentajes, esto es que cada vez que les ataquemos les iremos restando una pequeña parte de la vida. Nuestra vida viene indicada por una barra de energía que dependiendo del personaje que llevemos será mayor o menor, el iguanodón es el que más vida tiene debido a su tamaño, pero a la vez el más lento y torpe. Por cada enemigo que eliminamos recibimos unas estrellas que hacen más o menos popular al personaje que las consigue, esto a su vez incrementa la vida y la fuerza de los ataques. En los escenarios podemos encontrar objetos que arrojaremos a los enemigos o vida que debemos conseguir escalando a los árboles o por el suelo en forma de plantas.

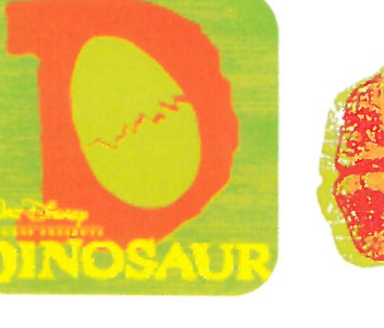
El control, rápido y preciso, nos da seguriad en el manejo, consiguiendo una soltura de movimientos en los personajes increíble, esto nos permite esquivar a los enemigos sin ningún tipo de problema.

Los gráficos, punto a favor del juego, son a la vez que divertidos, elaborados y nos introducen de lleno en el mundo de los dinosaurios. Sin duda alguna las imágenes de la película nos dejarán con la boca abierta por su increíble calidad gráfica y su parecido casi idéntico con el film. Los efectos de agua y de fuego son de los mejores que hemos visto hasta la fecha, y los personajes están recreados con una calidad pasmosa.

El sonido de los animales y la música tal vez dejen que desear, porque acaban siendo rayantes al cabo de un rato. Constantemente escucharemos los mismos sonidos y chillidos de nuestros personajes mareándonos un poco por su continua repetitividad y su poca variación. La música al igual que los efectos de sonido es repetitiva y no varía de un escenario a otro, lo cual acaba aburriendo.

Juego ideal para los más pequeños de la casa que recrea a la perfección la película de animación que ya podemos disfrutar en el cine.









▲ Aladar es el más fuerte de los tres personajes, sus coletazos son su mejor arma.



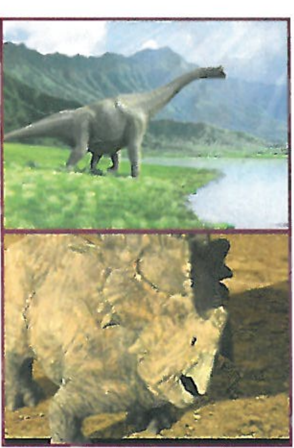
▲ La mayor parte del juego se desarrolla en perspectiva cenital lo que facilita el movimiento.



▲ Las imágenes de la película acompañan durante el juego, lo que nos permite alucinar con el nivel gráfico alcanzado.



▲ Aquí tienes a los tres protagonistas del juego. Necesitarás las habilidades propias de cada uno para acabar la aventura.



▲ Las abuelas diplodocus y triceratops son los personajes más simpáticos de la película, por desgracia no se pueden manejar en el juego.

KRON

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8,5
Los personajes y los escenarios están muy bien detallados.	
MÚSICA Y FX	7
Buena, aunque muy repetitiva.	
CONTROL	8
Los personajes se mueven con mucha fluidez.	
INNOVACIÓN	9
La opción de manejar a varios personajes a la vez es el punto más destacado.	
JUGABILIDAD	7
Los enemigos no dejan de atacarnos y entorpecer nuestro avance.	

Interes

1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES



▲ La posibilidad de manejar a varios personajes a la vez.

▼ La repetitividad de los efectos de sonido. La dificultad de los enemigos.

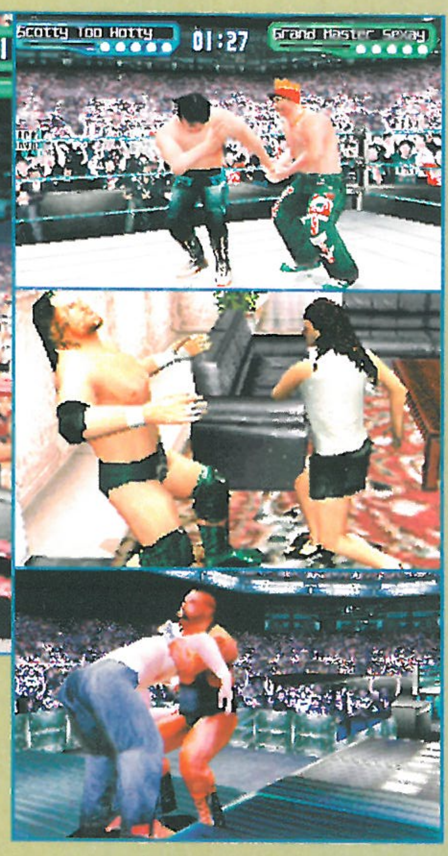
PUNTUACIÓN FINAL:



WWF SMACKDOWN 2

MENUDOS MAMPORROS





ACTUALIZACIONES SUPERSTAR

Ha habido una larga lista de novedades en las retrasmisiones televisivas de la WWF desde que salió el primer Smackdown. Para esta secuela THQ no solo ha comprado todos los derechos de estas actualizaciones sino que también ha querido añadir superstars de la talla de Kaientai. Incluso el presentador Michael Cole puede seleccionarse.

Los amantes de la lucha libre americana están de enhorabuena. Si ya habíamos disfrutado de las peculiaridades de este mundo con la primera parte de este juego, ahora tenemos a nuestro alcance una versión con más personajes, más llaves y más lugares donde pelear.

Con una presentación muy a la americana nos damos cuenta de que estamos ante un juego lleno de acción y espectacularidad, características que no podían faltar en un título que tratase sobre WWF.

Lo más destacado de esta continuación es el mayor número de jugadores que podemos elegir para las peleas, las nuevas llaves que podemos hacer y que podemos luchar tanto en el ring como en la sala de prensa, en el vestuario,...

También se ha añadido una opción en la que puedes crear un jugador con las características que quieras, e incluso otros modos de creación curiosos como el que te permite editar tu propio manager.

Como hemos dicho, muchos son los jugadores entre los que ahora lodemos escoger. A los ya conocidos de la anterior versión se unen ahora otros como Tazz, Rikishi o los Dudley Boyz. Hay tanto hombres como mujeres, de las que mejor no fiarse porque te pueden dar una paliza de campeonato si te descuidas.

Otra de las novedades de WWFS2 es que tenemos a nuestra disposición muchos más golpes y llaves que en la primera parte del juego, por lo que podemos realizar peleas mesa en mano o incluso la conocida pelea de ataúd. Uno de los golpes más curiosos y espectaculares es el que el jugador se sube a una escalera en el ring y se lanza sobre su adversario (pobres costillas).

Uno de los inconvenientes que tiene el juego es que es muy posible que todos estos nombres de jugadores y de llaves no te sean conocidos, y es que la lucha libre americana no es un espectáculo muy tenido en cuenta en nuestro país, salvo aquellos gloriosos tiempos (comienzos de los 90) en los que podíamos ver por televisión todas las semanas este tipo de pelea con los comentarios del insigne Héctor del Mar.

A pesar de que no conozcas demasiado el mundillo merece la pena poder disfrutar de las peleas del juego y de toda la acción que presenta, por lo que nunca es tarde para una primera instrucción.

Los gráficos de WWFS2 son los más realistas que habíamos visto hasta ahora en este tipo de juegos. Los personajes están bien cuidados y detallados del mismo modo que todos los escenarios. Las escenas de video aportan un grado



▲ Puedes incluso parar y contraatacar algunos golpes mientras te mueves.

▲ Los Hardy Boyz son los reyes utilizando escaleras en la WWF. Nunca sabremos que será lo próximo que se inventen.

más de espectacularidad.
Un elemento innovador que encontramos en el juego es su editor, en el que podemos crear de todo, desde el jugador diseñado con las características que queremos para ganar, hasta cualquier tipo de torneo e incluso tu propio manager.
Las peleas no siempre son uno contra uno sino que puedes tener combates por equipos, varias peleas en el ring y fuera de él, combates entre tres o cuatro luchadores,...
El control de los jugadores es algo de lo que podríamos señalar como incoveniente, ya que muchas veces te encuentras desorientado y el luchador no va donde le quieres dirigir. Los golpes no son fáciles de realizar y por eso al final se suele acabar recurriendo a la simple patada o puñetazo.
Aun así, es un título que nos da mucha jugabilidad y diversión, ofreciéndonos toda una lista de jugadores entre los que elegir y de modos y escenarios para luchar.
La música y los efectos sonoros son muy animados y espectaculares, aunque se echa en falta la voz de un comentarista que le daría mucha más acción a los combates.
Otro inconveniente que encontramos son los tiempos de carga no sólo entre combates sino en el propio menú, lo que hace muy pesado el juego en bastantes situaciones.
En WWFS2 nos adentramos en un mundo no muy conocido en nuestro país pero apasionante y espectacular. Gran cantidad de jugadores y de golpes, así como diferentes modos de peleas y realismo en los gráficos hacen de este juego un título más que interesante para nuestra "juegoteca". Grandes dosis de espectáculo y acción que a veces se hacen pesadas por el difícil control y los tiempos de carga.



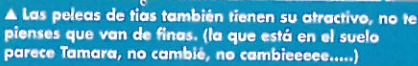
Si está en el escenario... se puede coger

Lo bueno de este título es que puedes usar cualquier objeto que haya por ahí para tus peleas.

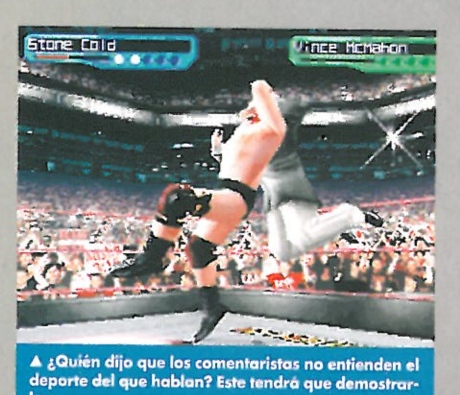
▲ Aquí tienes a Buh Buh realizando su golpe favorito. No, no es el salto del

▲ Jeff Hardy efectuando el salto de la bomba desde la escalera.





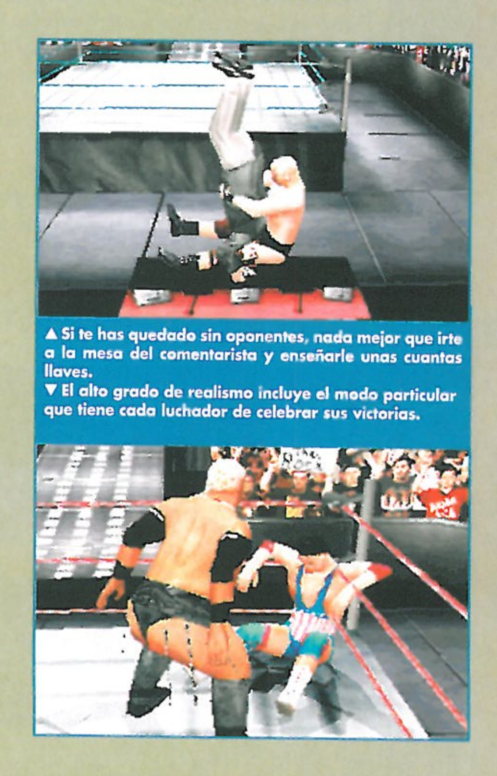
▲ Las peleas de tías también tienen su atractivo, no te pienses que van de finas. (la que está en el suelo parece Tamara, no cambié, no cambieeeee.....)



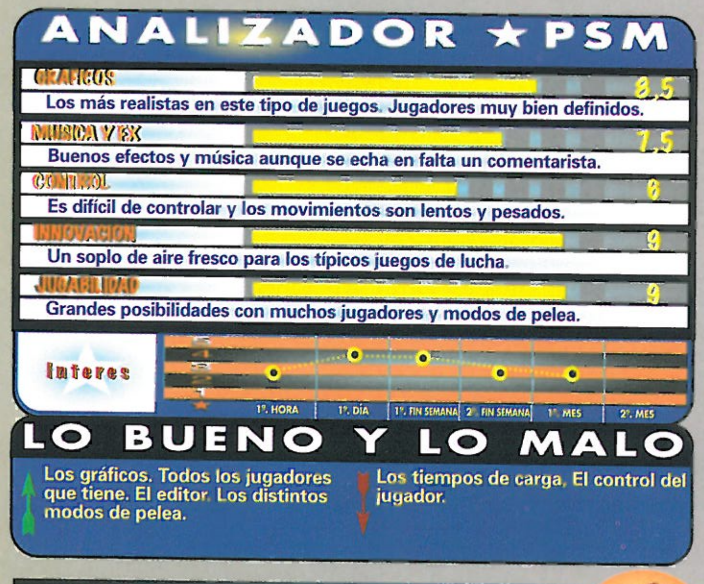
▲ ¿Quién dijo que los comentaristas no entienden el deporte del que hablan? Este tendrá que demostrarlo...

MOGOLLON DE DETALLES

Esta nueva entrega está a años luz del título anterior en cuanto a detalles y realismo se refiere.



▲ Si te has quedado sin oponentes, nada mejor que irte a la mesa del comentarista y enseñarle unas cuantas llaves.
▼ El alto grado de realismo incluye el modo particular que tiene cada luchador de celebrar sus victorias.



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8,5
Los más realistas en este tipo de juegos. Jugadores muy bien definidos.	
MÚSICA Y FX	7,5
Buenos efectos y música aunque se echa en falta un comentarista.	
CONTROL	6
Es difícil de controlar y los movimientos son lentos y pesados.	
INNOVACIÓN	9
Un soplo de aire fresco para los típicos juegos de lucha.	
JUGABILIDAD	9
Grandes posibilidades con muchos jugadores y modos de pelea.	

LO BUENO Y LO MALO

Los gráficos. Todos los jugadores que tiene. El editor. Los distintos modos de pelea.

Los tiempos de carga. El control del jugador.



PUNTUACIÓN FINAL: 8

El Tigre ataca de nuevo



Como es habitual en los juegos de EA Sports, una nueva versión de otro de sus clásicos sale a la venta en estas señaladas fechas. En este caso, hablamos del juego de golf al que presta su nombre (y su copyright…) el número 1 mundial, el norteamericano Tiger Woods, indiscutible vencedor de 3 de los 4 grandes torneos del año, y que cada día deja más patente su superioridad a lo largo del planeta.

Este juego, nos permite realizar diferentes recorridos por diversos campos de la temporada americana, el PGA Tour, al mismo tiempo que nos da la posibilidad de disfrutar de distintas modalidades de competición contra los más prestigiosos jugadores del continente americano, Leonard, O´Meara, etc…

Si eliges la opción de jugar una temporada, podrás ir practicando en todos y cada uno de los modos de juego, según vayas completando los objetivos que la máquina te va creando, y que dependen

▲ Estilo no le falta. Quizá alguien debería decirle que el hoyo está al otro lado.

▲ Algo más que estilo hará falta para salir de la gran cantidad de bunkers que hay en todos los recorridos.

del nivel seleccionado. Así, podrás jugar el típico torneo a 18 hoyos en el que tu único objetivo es preocuparte de ti mismo y lograr bajar del par en el mayor número de hoyos posibles, podrás jugar en la modalidad Macht Play, en la que debes retar a otro contrincante a vencerle hoyo por hoyo, o podrás participar en una novedosa modalidad en la que cada hoyo, según su modalidad, posee un determinado número de incentivos, y si logras quedar entre los primeros en ganancias, serás el nuevo campeón.

En cuanto a lo gráficos, no se puede poner ninguna pega, cosa habitual en la mayor parte de los juegos de EA Sports. Tanto Tiger como el resto de los participantes están clavados, y de hecho son una especie de foto digital, que incluso reaccionan de distinta manera, como lo hacen en la realidad, tras acertar en el green, o realizar un lamentable stroke.

Los hoyos también son de lo mejorcito del juego, y su realismo es total. Cada uno tiene sus dificultades, de manera que mientras en unos tienes que tener mucho cuidado para no irte directo a nadar con los patos (lo sé por experiencia propia), en otros te verás más rodeado de bunkers que el soldado Ryan...

En las modalidades sencillas del juego, el propio "trasto", te autoselecciona el palo más conveniente, aunque siempre tienes la posibilidad de modificarlo, si te ves con ganas de desafiar a la ciencia. El viento, como es habitual, dificultará en diferente medida tus pateos, según sople en una u otra dirección, y con más o menos fuerza.

La jugabilidad es bastante alta, siendo un juego más que divertido para pasar el rato, sobre todo picándote con tus amigos en partidas de varios jugadores, en las que la presión (para no cagarla), añade una dificultad considerable. Porque ese es uno de los factores negativos del juego, la falta de dificultad. Es cierto que al principio te costará mogollón acertar y llegar al sitio deseado con tu bola, pero según le cojas el truco, se vuelve un poco repetitivo.

Además, si aún con práctica sigues siendo un poco torpe, siempre tendrás la oportunidad de activar la opción de "el efecto Tiger", donde siempre que manejes a este crack de los palos, podrás dirigir en el aire la bola hacia el lugar que deseas, pero no te confíes...el uso innecesario provocará fallos gravísimos, que te obligarán a remontar en sucesivos hoyos. El sonido es otro de los puntos débiles del juego, y se puede decir que es por ahí por donde más flaquea este título. Los efectos del público son los comunes de este tipo de juegos, y no establecen ningún tipo de novedad. Mientras, la música se puede decir que destaca por su ausencia, y en partidas multijugador, se suele tirar mucho de algún compact propio que de mayor emoción al tema, porque queda un poco huérfano en este sentido.

Así pues, poco más de decir. Lo cierto es que se trata de un juego bastante divertido, sobre todo para partidas contra colegas, pero tampoco es que añada mucha novedad, aunque cierto es que tampoco se puede innovar mucho en un juego de golf.

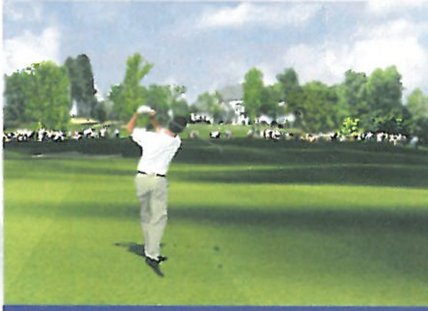
En cuanto al control y manejo de los golpes, se puede decir que no es difícil, y sólo basta con coger un poco de práctica, y a por ellos.

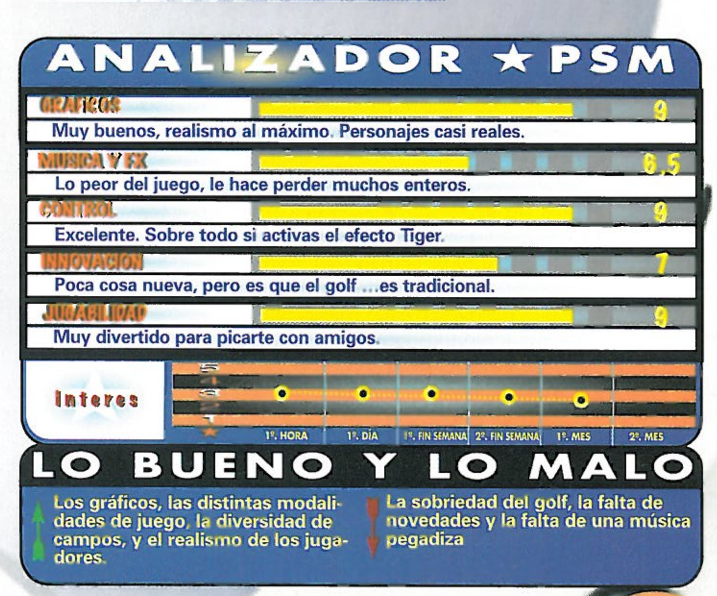
Si lo que quieres es ganar, aprovecha las ventajas de jugar con el Tigre, porque obviamente, su fuerza es mayor y sus tiros son más precisos, aunque si no, siempre te queda la opción de arriesgar. Los mejores golpes son aquellos que parecen imposibles, pero ten cuidado, un leve fallo al arriesgar, puede arruinar tu tarjeta de golpes.


▲ Dependiendo de la fuerza y habilidad del jugador se sale de un tee más o menos avanzado.


▲ ¡Y la cuela desde ahí! esto solo es capaz de hacerlo Tiger.


▲ No solo hay que dar un buen golpe, también hay que tener en cuenta el viento para darle el efecto ade-


▲ Al igual que en los partidos reales, el público también está ahí para dar la coña.





1-2 jugadores 1x

Distribuidor Electronics Arts
Desarrollador EA Sports

Fecha de salida Disponible
Tipo Boxeo

PS1



El boxeo del siglo XXI

Un añito más (y como las viejas y buenas costumbres no se pierden), los chicos de EA Sports comienzan por esta época a invadir el mercado con el tradicional despliegue sobre sus juegos deportivos. Fútbol, baloncesto, golf, hockey... y un largo etcétera. Esta vez tampoco se han olvidado del boxeo, y un año más nos presentan Knouckout Kings como una de las grandes apuestas.

Está bastante claro que el boxeo no es uno de los deportes con más tirón en España, y está bastante lejos del presupuesto que manejan deportes capaces de mover a una enorme masa social, como el fútbol. Pero es indudable que poco a poco el boxeo está intentando abrir sus fronteras y trabaja para dejar de dar esa imagen tan violenta que transmite a través de la pequeña pantalla. Al fin y al cabo se trata de un deporte más. Además, las nenas están animándose poco a poco a esto del cuadrilátero, y esto está provocando que el boxeo cuente cada día con más adeptos.

Knockout Kings 2001 está creado para aquellos que viven por y para el deporte de las doce cuerdas, y también para esa cantidad de gente fanática de todos los trabajos de los programadores de EA, que ya saben de sobra lo que se pueden encontrar en un juego como este. Como todos los años, los juegos de EA vienen caracterizados por esos gráficos bien trabajados, y esas animaciones tan bien conseguidas gracias a las capturas que realizan a los profesionales.

En esta ocasión, y ya en el siglo XXI, los programadores han conseguido exprimir casi al máximo la capacidad de la gris para realizar un juego de boxeo, si bien no han conseguido enganchar a la gente de nuestra redacción, ahora os comentaremos por qué.

En el juego encontramos un auténtico homenaje a los hombres que han conseguido hacer historia en este deporte. Entre ellos encontramos a boxeadores como Mohammed Alí, Óscar de la Hoya, Rocky Marciano, etc. Sin duda echamos de menos a Mike Tyson, del que no se puede disponer la licencia porque ya posee su propio juego. Así que nada, te quedarás con las ganas de poder comerle la oreja a Holyfield. Por cierto, que queremos aprovechar la ocasión para reivindicar que en el próximo juego se podían marcar el detalle e incluir a nuestro Poli Díaz, que al fin y al cabo "El potro de Vallecas" también ha sido un mito para nosotros. También tenemos derecho a disfrutar de nuestros cracks, ¿o no?

Knockouts Kings nos ofrece diferentes modos de juego, además de una interesante base de datos en la que poder apreciar los récords de estos pedazos de boxeadores. Entre los modos de juego podemos elegir un combate rápido, un combate personalizado, el modo carrera (el más interesante, y del que ya te enterarás cómo funciona más adelante), y un modo en el que podemos revivir y participar activamente en combates míticos e históricos a lo largo de la historia. Incluso podemos revivir combates de la época de la tele en blanco y negro, como el duelo entre Mohammed Alí y Rocky Marciano. También podemos participar en un combate entre mujeres. Además de eso, podemos pelear eligiendo a los mejores boxeadores de la historia, aunque para esto deberás practicar antes un poco, porque no te creas que se aprende a boxear interactivamente de la noche al día.

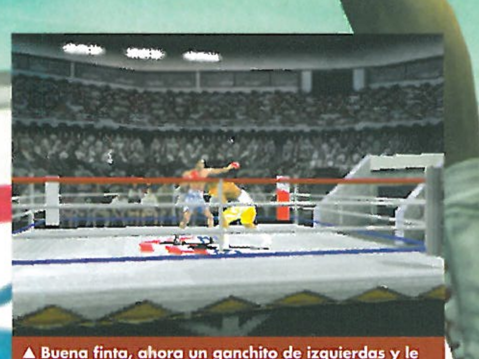
Como ya hemos dicho el modo más interesante es el de carrera, en el que personalizas a tu propio boxeador y le entrenas para intentar llevarle hasta lo más alto. En este sentido las opciones son bastante variadas, y tendrás que tomar muchas decisiones de las que dependerá el futuro de tu boxeador. En primer lugar, y como no podía faltar, tienes la opción de personalizar físicamente a tu boxeador, tanto de aspecto como de vestimenta (hay algún calzón verdaderamente hortera). Después, tienes la opción de elegir donde desarrollarás tus entrenamientos y con quién.



▲ La ambientación del juego es realmente espectacular.



▲ Si te engancha ese "jaw" de derechas de Ali, vas a la lona...



▲ Buena finta, ahora un ganchito de izquierdas y le desencajas la mandíbula.

Debes elegir un gimnasio, del que dependerán en gran medida las características de tu boxeador (puedes elegir entre Londres, París, Munich...). Después, tienes la opción de elegir a tu entrenador, decisión que por supuesto es decisiva, ya que de ella dependerá el estilo de juego del púgil. Por último, debes elegir a un "cutman" (es el ayudante del entrenador, que se encarga de intentar cicatrizar tus heridas en los descansos entre los diferentes asaltos). Hay otras decisiones bastantes divertidas e interesantes; Por ejemplo, la música que quieres que resuene por toda la cancha cuando hagas tu aparición, tu apodo, tu forma de provocar al contrario, y alguna que otra curiosidad más.

Una vez trabajado este aspecto, comenzarás a pelear contra los boxeadores más débiles del ranking. Poco a poco, y según vayas consiguiendo victorias, irás acercándote a los puestos de honor de la categoría que hayas elegido (que depende del peso de tu pupilo). No te creas que solo se trata de pelear, porque ni mucho menos. Entre combate y combate irás al gimnasio, y tu manager te enseñará las estrategias y los golpes más interesantes; esto también te servirá para mejorar tus estadísticas.

Y ahora llega el combate, que seguramente sea donde el juego pierde un poco de gracia, en nuestra opinión. Al principio, resulta realmente complicado hacerse con los mandos, y puede que comiences a perder la paciencia demasiado pronto, pero no te preocupes. Los combates no se pueden tomar a la ligera, y tienes que pelear de forma muy táctica y con mucha seriedad si quieres convertirte en el vencedor. En esta ocasión, no vale sólo con atacar a lo loco a tu rival, sino que tendrás que estar muy atento a cubrirte si no quieres quedarte sin vida antes de lo previsto. Además, tampoco podrás ponerte a dar golpes sin sentido a tu rival, porque si no cuando lleguen los momentos decisivos del combate tus baterías estarán fundidas. Con todo esto, algunos combates pueden hacerse verdaderamente pesados. Pero si te gusta tomarte las cosas con tranquilidad y con mucha táctica, puede que este sea su juego.


Sin duda K.O. Kings 2001 es el juego que mejor representa las caras y el aspecto de los boxeadores más importantes de la historia.


▲ Cada vez hay más mujeres boxeadoras; esto es algo que también se ha tenido en cuenta en este


▲ La simulación llega a cotas muy altas. No te servirá de nada liarte a apretar botones a lo loco, hay que saber que golpe das y cuando esquivas para tener éxito.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8
Buenos en todos sus aspectos, aunque poco detallados.	
MÚSICA Y FX	7
Comentaristas ¿en inglés?, Y música escasa.	
CONTROL	8
Mucha variedad cuando consigues hacerte con los mandos.	
INNOVACIÓN	7
No ha cambiado a mucho con respecto al año pasado.	
JUGABILIDAD	7,5
Muchos modos de juego y formas de boxear.	

Interes: 1ª. HORA | 1º. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Que posiblemente sea el juego más realista de boxeo. Sus opciones.

▼ Que el boxeo pueda hacerse tan pesado. Que falta Tyson.

PUNTUACIÓN FINAL:



1-2 jugadores 1x

Distribuidor Infogrames
Desarrollador Infogrames

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas/aventura





Bugs Bunny & Taz

En la espiral del tiempo

Una vez más, los dibujos vuelven a aparecer en el mundo de los videojuegos. Bugs Bunny repite, como ya hiciera hace más de un año en Bugs Bunny: Perdido en el tiempo. Pero esta vez no viene sólo, sino que lo hace acompañado de su inseparable amigo Taz. La verdad es que el pobre Taz no había tenido muchas oportunidades de demostrar su valía, y esta vez cuenta con una ocasión única, que seguro sabrá aprovechar.

Si ya conoces el anterior juego de Bugs, ya sabrás por donde van los tiros, porque la verdad es que éste es bastante parecido. Es un juego de plataformas 100%, en el que nuestros personajes tienen que ir recogiendo objetos a lo largo de un amplio escenario dividido en numerosas fases y pantallas. En este aspecto, es bastante parecido a los juegos de Spyro, pero si le echas un buen vistazo, te darás cuenta enseguida de que también guarda bastante relación con los juegos de Crash, y si no fíjate en un determinado momento del juego en el que manejas un dragón mientras te persigue por detrás un río de lava (de verdad que esa escena parece un auténtico plagio al más puro estilo de Ana Rosa Quintana).

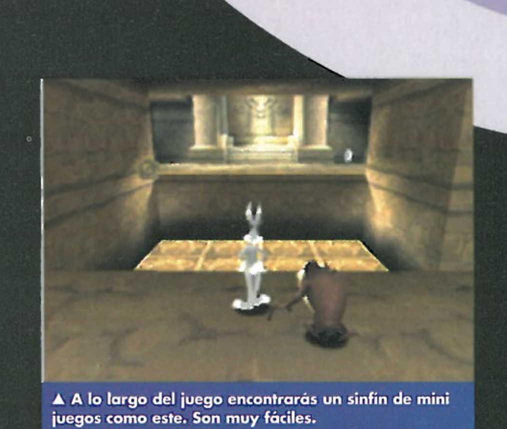
Todo comienza cuando una pobre anciana observa aterrada como su máquina del tiempo es saboteada, y todas sus piezas son distribuidas por diferentes épocas de la historia. Una casualidad hace que el pobre Bugs pase por ahí en ese momento y, como era de esperar, la anciana cree que ha venido a salvarla de su desgracia. Para colmo de males, la anciana le empaqueta a Taz en su viaje, y juntos emprenden una búsqueda de lo más absurda.

Nuestros dos amigos deberán ir recopilando numerosos objetos a lo largo del juego. Por una parte, tenemos que ir encontrando las piezas de la máquina del tiempo que han quedado desperdigadas; también deberemos ir rescatando a personajes que han quedado atrapados en el tiempo y, por último, tenemos que encontrar y destruir todas las cajas Acme que veamos. No te vayas a pensar que esto es todo lo que tienes que hacer en el juego, ni mucho menos. Gracias a las habilidades siempre destructoras del original Taz, podremos ir destruyendo casi todos los objetos de los diferentes escenarios, con los que conseguiremos sacar aquellas piezas o ítems que no se encuentran a la vista de nuestros personajes.

Los escenarios por los que desarrollaremos nuestra aventura son bastante amplios y variados, pero tenemos que criticar el que sean tan pobres en cuanto a detalle y resolución gráfica. Debemos ir atrás en el tiempo y buscar piezas en la época vikinga, en el mundo arábico, etc... Todo sea para tener contenta a la abuelita. En cada escenario encontraremos unos enemigos característicos y con unas cualidades, por lo que tendremos que buscar el modo adecuado de poder derrotarles. Por supuesto también hay jefes finales, a los que habrá que derrotar necesariamente si queremos proseguir nuestra aventura. Cada época tiene un escenario central, del que se abren las diferentes ubicaciones para los subescenarios; el problema es que no se puede ir accediendo de una pantalla a otra al libre albedrío, ya que muchas ubicaciones te piden un determinado número de piezas o ítems que tienes que tener si quieres poder pasar. Esto produce que, si bien el juego posee amplios escenarios que se comunican unos a otros, al final el propio desarrollo te obliga a llevar un orden de juego y a cumplir con unos determinados objetivos en cada pantalla.

La gracia del juego radica en la utilización de los personajes. Bugs Bunny y Taz tienen unas cualidades y características bastante diferentes, y tendremos que complementarles a los dos si queremos avanzar. Así, Bugs es el encargado de dar los saltos más potentes, bucear para encontrar las piezas que se encuentren en los estanques, moverse bajo tierra, etc; mientras que Taz, con su indiscutible fuerza, es el encargado de comerse todo lo que pilla, abatir a los enemigos, y destrozar todo lo destrozable gracias a su famoso torbellino. Además de todo esto, no estaremos solos, porque Piolín, la mascota de la anciana, estará siempre a nuestro lado cuando haya alguna novedad que explicar. Gracias a esto y nuestra destreza, podremos ir resolviendo los puzzles y problemas que se nos irán planteando a lo largo de nuestra aventura, que a veces resultan bastante divertidos, ya que nos obligan a exprimir al máximo las cualidades complementarias de nuestros héroes en el tiempo.Eso sí, todo sería mucho más sencillo si el control no fuese a veces tan incómodo.

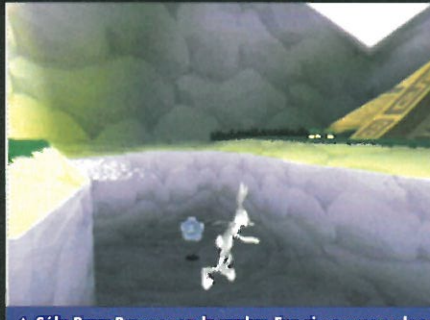
La música deja bastante que desear, porque pasa bastante desapercibida. Por lo menos, el doblaje es en español, que es algo siempre de agradecer y de lo que todas las compañías deberían aprender. Todo esto da como resultado un juego entretenido, sobre todo para los benjamines de la casa, pero al que hay que jugar en las dosis justas si no quieres que a la larga se te haga repetitivo.



▲ A lo largo del juego encontrarás un sinfín de mini juegos como este. Son muy fáciles.



▲ Encontrarás personajes que te atacan, no hay problema el supergiro de Taz es la caña.



▲ Sólo Bugs Bunny puede nadar. Eso si nunca se ahogará.



▲ Un buen trabajo en equipo es lo que os hará falta para inspeccionar bien los escenarios.

Una pareja explosiva

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	6
Poco detalle y definición gráfica.	
MUSICA Y FX	7
Lo salva el buen doblaje en castellano.	
CONTROL	6
La cámara te vuelve loco y te pierdes bastante.	
INNOVACION	5
Una mezcla entre el otro Bugs, Crash, y Spyro.	
JUGABILIDAD	6,5
Algún minijuego y variados puzzles.	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

▲ Que aparezca Taz en el juego, y encima se complemente con Bugs Bunny. La amplitud de los escenarios. Algunos puzzles.

▼ Que sea tan parecido a otros juegos. La escasísima calidad gráfica ya en el siglo XXI.

PUNTUACIÓN FINAL:



▲ Cuando no sepas que hacer es el momento de dar una oportunidad a Taz. Hazle girar como un loco y verás como mueve ese engranaje.

1-4 jugadores 1x

Distribuidor Eidos/Proein
Desarrollador Atari

Fecha de salida Disponible
Tipo Puzzle

PS1

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	Bastante elaborados, pero nada sorprendentes.	7
MÚSICA Y FX	Un poco sosa pero con un ritmo pegadizo.	7
CONTROL	Manejamos las barras a nuestro antojo y sin ningún problema.	10
INNOVACIÓN	Ya iba siendo hora de que se hiciese un buen "remake" como este.	8
JUGABILIDAD	Muchas opciones de juego y de control.	8

Interes



LO BUENO Y LO MALO

La increíble diversión. Un magnífico control. No nos cansaremos de jugarlo.

Tal vez sea un poco corto. Es complicado al principio.

PUNTUACIÓN FINAL: 8



▲ Una de las fases más divertidas, tienes que echar a bolazos a esas ovejas para que te dejen paso.



▲ Aquí tendrás que ser hábil y hacer que las armaduras salten por el puente mientras evitas perder la bola.



▲ Destruyendo esos bloques tendrás acceso a la gran tumba del faraón.



▲ Puedes seleccionar la vista a tu antojo; escoge la que te sea más cómoda.

Breakout no es otra cosa que la recreación para PSX de un clásico como es Arkanoid. Arkanoid fue la segunda parte de una simpática serie, porque antes había salido otro juego Breakout, donde nos contaban la historia de unas graciosas barras que viajaban por el mundo. Pues bien esta es la nueva entrega pero en 3D. Con muchas dosis de jugabilidad y un montón de modos de juego. Esta vez la historia consiste en rescatar a una de nuestras amigas, capturada por un villano (un palote malo), y además ir salvando a nuestros otros amigos de los lugares donde están encerrados, el desierto de Egipto, un castillo en ruinas, una granja, etc... A medida que vamos rescatando a nuestros colegas tendremos la opción de controlarles, cada uno con distintos tamaños y habilidades, como por ejemplo uno que es magnético u otro que es el doble de grande que los demás.

El juego consiste, para los poco entendidos, en ir destruyendo una serie de bloques que aparecen frente a nosotros. Para ello utilizamos una bola que debemos hacer rebotar una y otra vez hasta que acabemos o bien con todos o hasta dejarnos un camino por el cual podamos pasar la bola e ir al siguiente nivel. Dependiendo de la dificultad que nosotros queramos poner aparecerán más o menos cajas. La parte graciosa del juego es que no solo debemos derribar cajas sino que en algunas ocasiones también debemos acabar con gallinas, ovejas, soldados, etc... que se moverán y nos harán la vida imposible. En algunos casos también nos podremos beneficiar de ellos, como recogiendo los huevos de la fase de las gallinas y tomándolos como si fuesen bolas para lanzárselas. En los escenarios podemos recoger objetos para luego lanzárselos a los bloques, debemos impactar en el bloque ítem, este bajará y cuando pase al lado nuestro tenemos que recogerlo y guardarlo, hay una gran variedad de ellos, como por ejemplo uno que duplica de tamaño u otro que multiplica las bolas por dos cada vez que las tocamos, etc... no todas las pantallas consisten en derribar cajitas, sino que también podemos jugar como si fuese una aventura, como por ejemplo las pantallas en las que tenemos que huir de algún animal indeseado, como puede ser un perro, que nos persigue mientras corremos, a la vez que tenemos que ir recogiendo bolas para arrojárselas y que se tropiece, en otras tenemos que subir por unas escaleras esquivando vigas, etc... el juego consta de unas 20 pantallas, todas ellas independientes entre sí, lo que lo hace más divertido si cabe. Una vez hayamos completado el juego, podremos jugar al breakout clásico en una batalla a vida o muerte contra el malo malísimo para rescatar a nuestra chica.

El modo multiplayer es uno de los más divertidos que hemos visto para un juego. Con un montón de posibilidades para hacer que no nos aburramos y poder enfrentarnos unos cuantos amigos en la pantalla que más nos guste.

Los gráficos están bastante detallados, con escenarios muy buenos y sin apenas problemas de pixelación. Los personajes también tienen una buena constitución, recreando a cada personaje de una forma distinta.

El punto más notable de todo el juego, aparte de la diversión, es el control, rápido preciso y con un montón de posibilidades, como puede ser la de mover o inclinar la barra, para que la bola al rebotar coja el ángulo que nosotros creamos conveniente. Sin duda alguna es uno de los juegos más divertidos que han pasado por nuestras manos, con muchísima diversión y un increíble control.



La recreación de un clásico



Un clásico de las recreativas

Otra conversión de un juego más que famoso y reconocido como uno de los clásicos, ya sea para recreativa o videoconsola. Este juego quizás sea uno de los más antiguos que podamos recordar, pero sigue teniendo ese toque caracterísco que lo hace tan entretenido y divertido de jugar.

La dinámica del juego es la misma que cuando salió hace unos quince añitos, más o menos. Manejamos una nave que debe destruir todo bicho viviente que se nos ponga por delante. Estos bichos suelen ser una especie de abejas asesinas o algo por el estilo que aparecen en oleadas de unas diez. Normalmente suelen hacer el mismo recorrido con lo que acabar con ellos no es muy difícil que digamos. A simple vista puede parecer que no ha cambiado nada en cuanto a estilo se refiere, pero no es así, en esta ocasión podemos volar en tercera persona, lo que significa que nos podemos colocar detrás de la nave para tener mejor visión. Estos cambios se realizan solos y no podemos hacer nada para cambiarlo, dependiendo de la pantalla en la que nos encontremos volaremos en una posición u otra.

La vista normal o posición clásica, es la en la que vemos a nuestra nave desde una vista superior y nos movemos de lado a lado disparando al frente. Esto puede resultar aburrido cuando llevamos un rato, pero no sucede porque de vez en cuando la cámara cambia de pespectiva y se sitúa o bien de lado o detrás nuestra.

Debemos completar misiones a lo largo del juego, y en cada misión tenemos que acabar con las oleadas de bichos que nos vayan apareciendo, en alguna no es necesario acabar con ningún bicho, lo que deberemos hacer es legar al final de la pantalla sin ser destruidos o recoger algunos objetos a medida que avanzamos.

Otra de las opciones que tenemos es la de poder acoplar naves enemigas a la nuestra, con lo que podemos realizar más disparos y así acabar antes con nuestros enemigos, también recibimos menos impactos ya que se los comen las naves que acoplemos. Para poder insertar más naves a la nuestra debemos recoger objetos especiales que nos permiten atraer a otras naves, una especie de efecto imán. Aunque con poco alcance pero muy efectivo si se sabe usar bien.

Durante el juego también encontraremos unas máquinas especiales que insertamos en la parte frontal de la nave. Cuando cojamos estas máquinas la vista pasará al interior de la nave que nos da una visión más precisa de donde van a ir dirigidos nuestros diparos. Una especie de antiaéreo que dura unos veite segundos más o menos, pero que nos permite derribar una gran cantidad de bichos.

Uno de los fallos más graves que hemos visto en esta versión es el de la velocidad de disparo de la nave, que en algunos momentos llega a ser desesperante. Los disparos solo son de dos en dos, y hasta que no impacten o se pierdan en el espacio no podemos volver a disparar, así que lo mejor que podemos hacer, si no queremos ponernos nerviosos, es tener buena puntería y no fallar ni un tiro.

Los gráficos son, como era de esperar, la gran novedad de este singular juego. La posibilidad de jugar en 3D esquivando objetos y demás, es un punto a favor. La recreación de los bichos y naves es muy buena. Las maniobras y movimientos de la nave no le hacen perder ni velocidad ni calidad gráfica al juego, aún habiendo una gran cantidad de bichos deambulando por ahí.

Si no fuese por el gran fallo del disparo, el control sería casi del todo perfecto, los movimientos son precisos y rápidos, pudiendo realizar maniobras de mucha dificultad sin ningún problema.

Este juego es y seguirá siendo un clásico en el mundo de los videojuegos. Por mucho que cambie de aspecto o de plataforma, Gálaga permanecerá en la memoria de todos como uno de los juegos que más horas nos han hecho pasar delante de una máquina de juegos.

▲ Una de las fases de ataque a tierra. Destruye todo lo que se te ponga por delante.



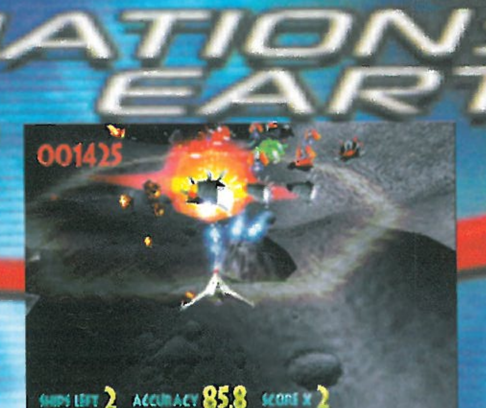
▲ Por lo menos los escenarios son más vistosos que en el original.



▲ En otras fases no están en formación y hay que perseguirles.

laga

ATION: EARTH



▲ Cuidado con las que se lanzan hacia ti, son las más peligrosas.



▲ ¿Te acuerdas de "las moscas"? aquí las tienes pero en 3D.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRAFICOS	7	Naves bien desarrolladas. Aunque haya muchas naves no se ralentizan.
MUSICA Y FX	6	Un poco pesadita. Los efectos de sonido son pobres.
CONTROL	7,5	Si no fuese por los disparos sería perfecto.
INNOVACION	8	Da un aire completamente nuevo a un clásico como este.
JUGABILIDAD	5	Muy pocas opciones de juego. Es lo mismo todo el tiempo, matar y matar.

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DIA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno: La posibilidad de jugar en 3D con un clásico. La vista del antiaéreo para derribar bichos.

Lo malo: Los disparos son un muy lentos. No aporta ninguna novedad de juego. Pocas opciones.

PUNTUACIÓN FINAL:



1-2 jugadores | 1x | Distribuidor Eidos/Proein | Desarrollador THQ | Fecha de salida Disponible | Tipo Arcade | PS1

POWER RANGERS: LIGHT SPEED RESCUE

HÉROES O VILLANOS



▲ Uno de los jefes finales; como en todos los juegos hay que hallar sus puntos débiles.

Muchas han sido las cosas que nos han dado los japoneses a lo largo de nuestra infancia y que han influído poderosamente en nuestro desarrollo. Quién no se acuerda de Oliver y Benji, de Heidi, de Marco,... y toda una lista de personajes que nos traen a la memoria grandes momentos. Con todas las posibilidades que había para hacer un videojuego basado en una de las muchas grandes series japonesas que existen, ¿Por qué tenían que ser los Power Rangers? ¿Es algún tipo de venganza por algo malo que hemos hecho? ¿Serán los Teletubbies los próximos en quedar inmortalizados para la gris ?. En fin, cosas más raras se han visto.

El desarrollo de PR es bastante sencillo, basándose en fáciles misiones que tendremos que completar utilizando el héroe que mejor nos parezca. Al estilo de Metal Gear Solid (salvando mucho, pero que mucho, las distancias) estaremos continuamente en contacto con nuestros superiores y con expertos científicos a través de un intercomunicador. Estos contactos nos serán de gran ayuda para avanzar. Podemos elegir el personaje que queramos de los PR para el desarrollo del juego, pero hay que tenr en cuenta las características de cada uno ya que el fruto del éxito está en escoger un personaje que combine velocidad y fuerza, sólo con una cosa o sólo con otra no vamos a acabar llegando muy lejos.



▲ Ningún power ranger puede estar solo, hay que atacar siempre en equipo.

El desarrollo del juego en sí es bastante fácil. Los enemigos son de dos tipos: los típicos saltarines que todos conocemos de la serie y que bastan dos golpes mal dados para acabar con ellos; y los monstruos de cada final de misión, algo más complicados y que nos llevará un poco más de tiempo luchar con ellos, pero el final siempre es el mismo y podemos seguir avanzando sin perder demasiado tiempo entre misión y misión.

Los gráficos de PR son bastante sencillos y nos recuerdan aquellos míticos arcades como Double Dragon. No tienen nada de especial ni suponen ningún avance importante como para pasar a la historia en este apartado. También nos recuerda mucho, tanto en gráficos como en desarrollo, a Jackie Chan Stuntmaster.



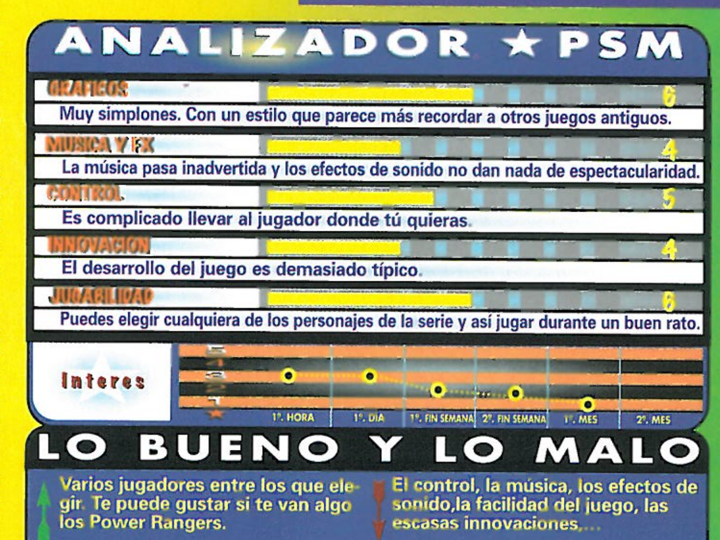
▲ Reconocerás alguno de los personajes de la serie de T.V.

La música y los efectos de sonido durante el transcurso del juego en sí son bastante pobres, sin explosiones espectaculares y con diálogos en inglés, lo que impide que nos identifiquemos plenamente con la acción. Lo más destacado y espectacular en cuanto a efectos de sonido son las escenas de video antes del juego y antes de cada misión, aunque al final son bastante repetitivas.

El control del personaje debería ser sencillo pero como la acción se desarrolla en una perspectiva en diagonal, que no es ni bidimensional ni tridimensional, muchas veces perdemos la orientación y no dirigimos bien el personaje hacia donde queremos, con lo que cuando aparece un enemigo te puede freir hasta que consigues volverte para golpearle.

El secreto para que podamos tener éxito en todas las misiones es recoger todo aquello que nos encontremos en el camino. Algunos ítems nos ayudarán a recuperar energía, otros nos darán más fuerza para hacer el golpe especial,... y sobre todo hay que acabar con cada uno de los enemigos que se nos presenten ya que sólo así podremos avanzar hacia otras zonas.

PR nos trae a la memoria los históricos arcades del pasado pero se queda ahí, y a la larga no resulta adictivo ni interesante. Gráficos bastante simples, efectos de sonido que no resaltan y un desarrollo de la acción bastante fácil hacen de este juego una opción poco interesante, sólo recomendable para fanáticos de la serie (¿Hay todavía algún fanático de los Power Rangers?).



ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	6
Muy simplones. Con un estilo que parece más recordar a otros juegos antiguos.	
MUSICA Y FX	4
La música pasa inadvertida y los efectos de sonido no dan nada de espectacularidad.	
CONTROL	5
Es complicado llevar al jugador donde tú quieras.	
INNOVACION	4
El desarrollo del juego es demasiado típico.	
JUGABILIDAD	6
Puedes elegir cualquiera de los personajes de la serie y así jugar durante un buen rato.	

LO BUENO Y LO MALO

Varios jugadores entre los que elegir. Te puede gustar si te van algo los Power Rangers.

El control, la música, los efectos de sonido,la facilidad del juego, las escasas innovaciones,...

PUNTUACIÓN FINAL:



llega a tu quiosco

LA REVISTA PARA USUARIOS DE PLAYSTATION 2®™

PLAY 2 OBSESION

MC Nº 1 xxx Ptas. xxx €

¡GRANDES REPORTAJES!

Metal Gear Solid 2
GT 2000
Timesplitters
Silent Scope

¡PRIMERAS REVIEWS!

Ridge Racer 5
Teken Tag Tournament
FIFA 2001
Fantavision

Conduce tu propia vida

Ridge Racer 5

Una combinación perfecta de belleza y velocidad

¿QUÉ ES PS2?

Te desvelamos cómo es tu consola por dentro

¡A LA VENTA EL 27 DE NOVIEMBRE!

la revista independiente

para usuarios de PlayStation 2®™

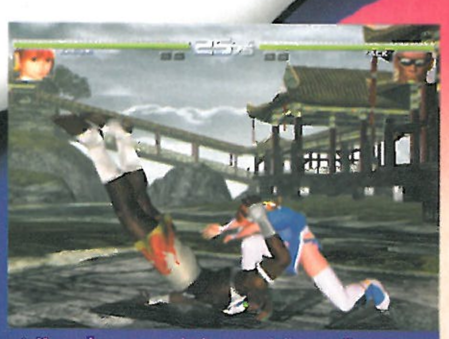


c.

LUCHA PARA SOBREVIVIR



▲ La espectacularidad de los golpes te dejará con la boca abierta en mas de una ocasión.



▲ Kasumi es una auténtica especialista en llaves, de alguna manera tiene que aprovechar su aparente frag-

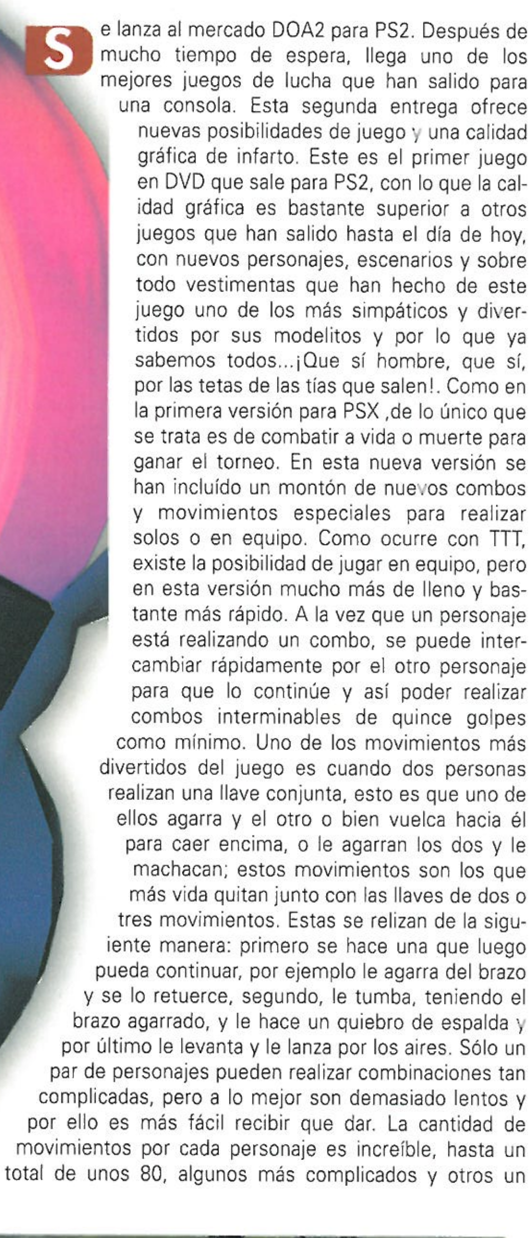


▲ ¿Quién se iba a imaginar que una cantante de ópera repartiera unos mamporros tan brutales como



▲ Si consigues echar del escenario a tu oponente, caerá a otro diferente al que tendrás que seguirle para





Se lanza al mercado DOA2 para PS2. Después de mucho tiempo de espera, llega uno de los mejores juegos de lucha que han salido para una consola. Esta segunda entrega ofrece nuevas posibilidades de juego y una calidad gráfica de infarto. Este es el primer juego en DVD que sale para PS2, con lo que la calidad gráfica es bastante superior a otros juegos que han salido hasta el día de hoy, con nuevos personajes, escenarios y sobre todo vestimentas que han hecho de este juego uno de los más simpáticos y divertidos por sus modelitos y por lo que ya sabemos todos...¡Que sí hombre, que sí, por las tetas de las tías que salen!. Como en la primera versión para PSX ,de lo único que se trata es de combatir a vida o muerte para ganar el torneo. En esta nueva versión se han incluído un montón de nuevos combos y movimientos especiales para realizar solos o en equipo. Como ocurre con TTT, existe la posibilidad de jugar en equipo, pero en esta versión mucho más de lleno y bastante más rápido. A la vez que un personaje está realizando un combo, se puede intercambiar rápidamente por el otro personaje para que lo continúe y así poder realizar combos interminables de quince golpes como mínimo. Uno de los movimientos más divertidos del juego es cuando dos personas realizan una llave conjunta, esto es que uno de ellos agarra y el otro o bien vuelca hacia él para caer encima, o le agarran los dos y le machacan; estos movimientos son los que más vida quitan junto con las llaves de dos o tres movimientos. Estas se relizan de la siguiente manera: primero se hace una que luego pueda continuar, por ejemplo le agarra del brazo y se lo retuerce, segundo, le tumba, teniendo el brazo agarrado, y le hace un quiebro de espalda y por último le levanta y le lanza por los aires. Sólo un par de personajes pueden realizar combinaciones tan complicadas, pero a lo mejor son demasiado lentos y por ello es más fácil recibir que dar. La cantidad de movimientos por cada personaje es increíble, hasta un total de unos 80, algunos más complicados y otros un



▲ Quizá Kasumi sea junto a Ayane una de las luchadoras más elegantes y técnicas del juego. ¡Mira ese movimiento, le ha roto la cintura!.



▲ Bloquear los ataques, además de ser bastante sencillo (sólo hay que tener sangre fria y dejar quieto el mando) es muy útil para efectuar contraataques devastadores. Se comienza con un agarre

poco más chunguillos que te costará aprender. Algunos de estos movimientos son los mismos que en la versión anterior para PSX. En esta ocasión lo que ha cambiado han sido los personajes, pero las habilidades siguen siendo las mismas por lo que aprender a realizar los movimientos será bastante sencillo.

Los escenarios son más grandes y con una composición distinta. Por ejemplo los bordes ya no son explosivos y la posibilidad de cambiar de escenario en los combates es alucinante. Este cambio se realiza cuando uno de los dos personajes está en borde del mismo o pegado a una ventana y es empujado por el otro para que caiga, en un momento se aparece o bien debajo del mismo escenario, o en otro que hay al lado distinto completamente.

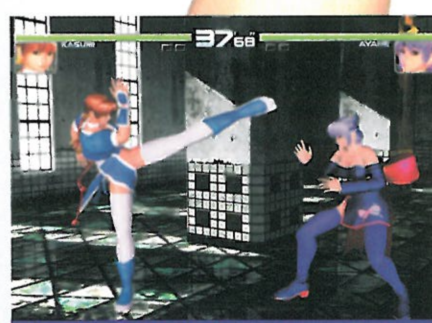
El tema gráfico es uno de los más destacados del juego, ya que el DVD





▲ ...Tirando hacia atrás se baja el centro de gravedad del contrario haciéndole perder el equilibrio; momento que se aprovecha para cargarlo sobre la espalda e intentar una proyección por encima del hombro...


▲ ... y cuando el contrario se cree que va a salir volando ¡Crack! le tronchamos el brazo. Mola ¿Eh?

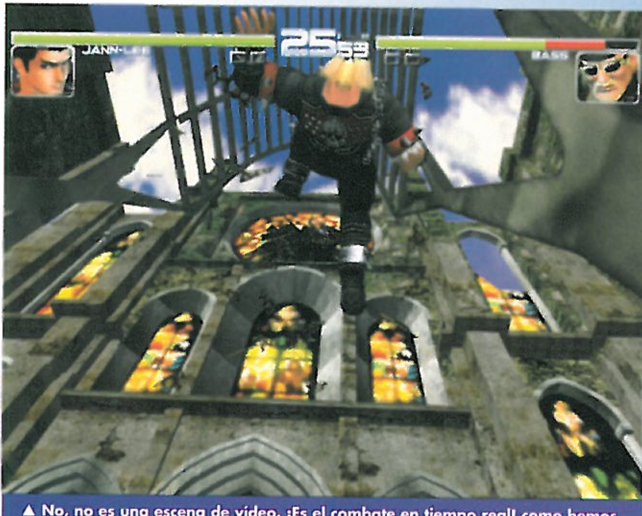


▲ Aquí las tenéis, las dos luchadoras con más estilo del juego. Un combate totalmente imprevisible.

permite un mayor almacenamiento de datos y mover más polígonos en pantalla. Esto hace que los escenarios y personajes sean más grandes y estén mucho mejor hechos. Otro punto a favor del juego son los efectos de clima, que, en algunas ocasiones, parecen reales, como los efectos de lluvia o de nieve, al pisar la nieve se queda la marca de la huella, la lluvia empapa a los personajes y se oscurece la ropa, etc...

Las posibles opciones de juego son muchas, como el modo Tag, en el cual se puede manejar a dos personajes a la vez, el modo team, en el que se puede elegir hasta 8 personajes, etc... pero sin duda el que más mola es el de dos jugadores contra la consola. Aquí se pueden intercambiar los jugadores tal y como os de la gana, el que está fuera puede pedir el relevo, o el que está dentro puede ceder su turno.

Todo esto hace de DOA2H uno de los mejores juegos de lucha que saldrán para PS2, pero lo que está claro es que no será el único.



▲ No, no es una escena de vídeo. ¡Es el combate en tiempo real! como hemos dicho cuando lanzas un contrario fuera ocurren estas cosas...



▲ Kasumi: ¡Ven rica ven, que te voy a dar un regalito.! Ayane: ¡Y en tu culo un futbolín.!

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9,5
El DVD se hace notar, aumentando las capacidades gráficas.	
MUSICA Y FX	8,5
Música un poco aburrida. Efectos de sonido muy logrados.	
CONTROL	9
Quizás sea un poco lento para lo que estamos acostumbrados.	
INNOVACION	9
El modo Tag y el cambiar de escenario en los combates son lo más novedoso.	
JUGABILIDAD	9,5
Un montón de modos de juego y combinaciones posibles.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

La diversidad de escenarios. El modo Tag. La calidad gráfica.

Pocos personajes. Un poco lento. La facilidad del juego en modo historia.

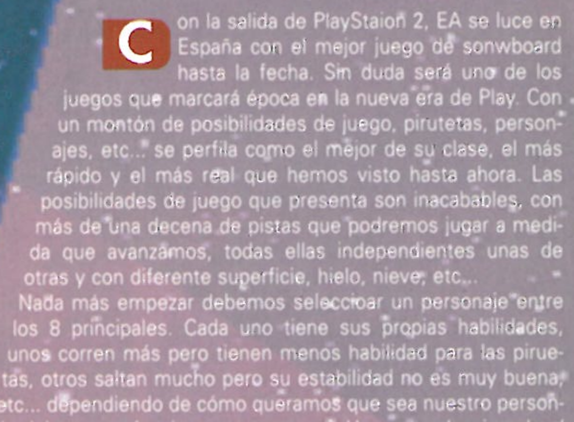
PUNTUACIÓN FINAL: 9,1



EL DESAFIO NEVADO



▲ Los efectos de luz y de la nieve saltando de las tablas son los más alucinantes que hemos vistos.



Con la salida de PlayStaion 2, EA se luce en España con el mejor juego de sonwboard hasta la fecha. Sin duda será uno de los juegos que marcará época en la nueva era de Play. Con un montón de posibilidades de juego, pirutetas, personajes, etc... se perfila como el mejor de su clase, el más rápido y el más real que hemos visto hasta ahora. Las posibilidades de juego que presenta son inacabables, con más de una decena de pistas que podremos jugar a medida que avanzamos, todas ellas independientes unas de otras y con diferente superficie, hielo, nieve, etc...

Nada más empezar debemos seleccioar un personaje entre los 8 principales. Cada uno tiene sus propias habilidades, unos corren más pero tienen menos habilidad para las piruetas, otros saltan mucho pero su estabilidad no es muy buena, etc... dependiendo de cómo queramos que sea nuestro personaje debemos seleccionar a uno u otro. Una vez seleccionado el personaje tenemos que elegir la tabla que nos gusta, también con unas características determinadas, colores y dibujos. Todas son difernetes entre si y con distintas características, algunas pesan menos y podemos saltar más alto, otras son más largas con lo que corremos más, etc... así hasta un totel de unas 5 o 6 por personaje, con lo que hay unas 44 más o menos. Por último tenemos que elegir la ropa. Esta no influye en las características del personaje como las anteriores cosas, lo único que hace es dejarlo más o menos mono/a.

Lo siguiente es elegir el estilo de carrera y el circuito por el que vamos a correr. Podemos seleccionar el modo competición, con el que desbloqueamos otras pistas, o el



▲ Si te molesta el contrario intenta apartarle de un buen manotazo, todo vale.



▲ Por muchas piruetas que sepas hacer, aquí el hostión está asegurado.



▲ Algunas pistas dan verdadero vértigo y para muestra, un botón.



▲ Desde luego los programadores se han estrujado el coco con los diseños de los escenarios.

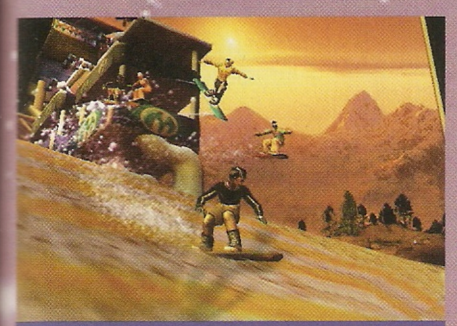
modo single, en el que podemos practicar y desarrollar nuestras habilidades con la tabla. En el modo campeonato tenemos que ir clasificándonos entre los tres primeros, en las carreras que disputemos, para poder pasar a la siguiente pista. En la última nos lo jugamos todo, por lo que las piruetas y demás movidas las tenemos que dejar a un lado y centrarnos en llegar los primeros. Para ganar la última carrera la mejor opción es ir sumando puntos de la barra de energía en las pantallas anteriores. Esta barra de energía se encuentra a la derecha de la pantalla y se incrementa a medida que realizamos combos o piruetas mortales en los diferentes saltos posibles. Esta energía sirve para propulsarnos a velocidades de vértigo, con las que podemos realizar mejores saltos. Los saltos son lo más divertido del juego, ya que hay un montón y los realizamos como nosotros queramos en el momento más oportuno, con saltos mortales y giros de más de 720º, entre otros. A la vez que saltamos podemos combinar movimientos con lo que realizaremos combos que nos multiplicarán la puntuación obtenida. También tenemos la posibilidad de grindar (subirse en las barras) y a la vez girar o saltar en la misma para conseguir más puntuación. Si conseguimos saltar en una rampa y luego subirnos en una barra, nuestra puntuación se verá muy aumentada. Otra posibilidad es la de golpear a nuestros rivales para apartarles del medio y así abrirnos camino.

Uno de los factores más llamativos del juego son los gráficos que, como era de esperar en un juego de Play 2, son la caña, con una calidad increíble y una sensación de velocidad excelente, son por el momento los mejores que hemos visto. Los personajes, las tablas y todo en general está muy detallado, permitiéndonos ver hasta las arrugas del traje. Estos trajes tienen una gran calidad y son modernos a la vez que atractivos.

El control es con diferencia lo que lo destaca de los demás juegos de este estilo que han salido. Suave, sencillo, rápido de aprender, etc... con una fluidez de movimientos excepcional y alucinante. Los personajes parecen reales a la hora de moverse con los típicos giros de cintura y movimientos de brazos para equilibrarse.

La música es actual y a la vez pegadiza, pero un poco repetitiva y constante.

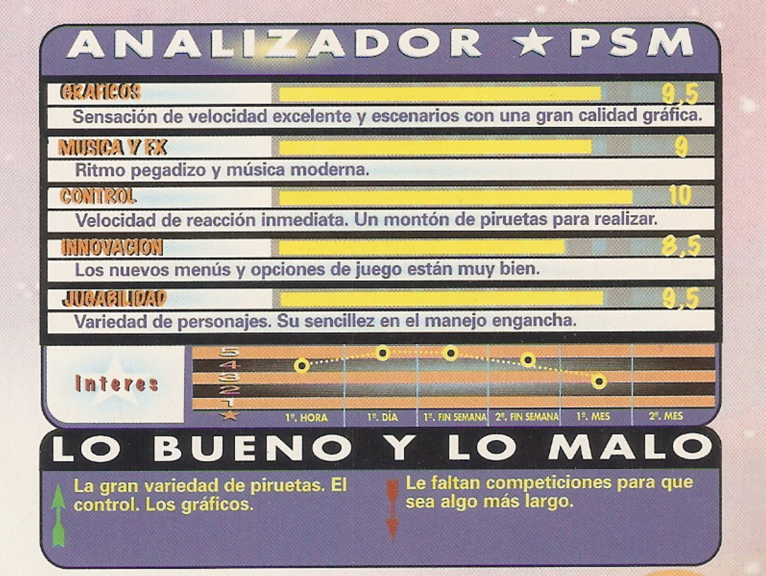
Este será uno de los grandes en la era PS2 y con diferencia; va a ser muy difícil superar un juego de esta calidad.


▲ No sólo hay que llegar el primero, también hay que ser el más hábil y puntuar con el mayor número de


▲ que aunque parezcan complicadas son más fáciles de realizar de lo que te imaginas.


▲ Si esa puesta de sol no mola ...




ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,5
Sensación de velocidad excelente y escenarios con una gran calidad gráfica.	
MÚSICA Y FX	9
Ritmo pegadizo y música moderna.	
CONTROL	10
Velocidad de reacción inmediata. Un montón de piruetas para realizar.	
INNOVACIÓN	8,5
Los nuevos menús y opciones de juego están muy bien.	
JUGABILIDAD	9,5
Variedad de personajes. Su sencillez en el manejo engancha.	

LO BUENO Y LO MALO

La gran variedad de piruetas. El control. Los gráficos.

Le faltan competiciones para que sea algo más largo.

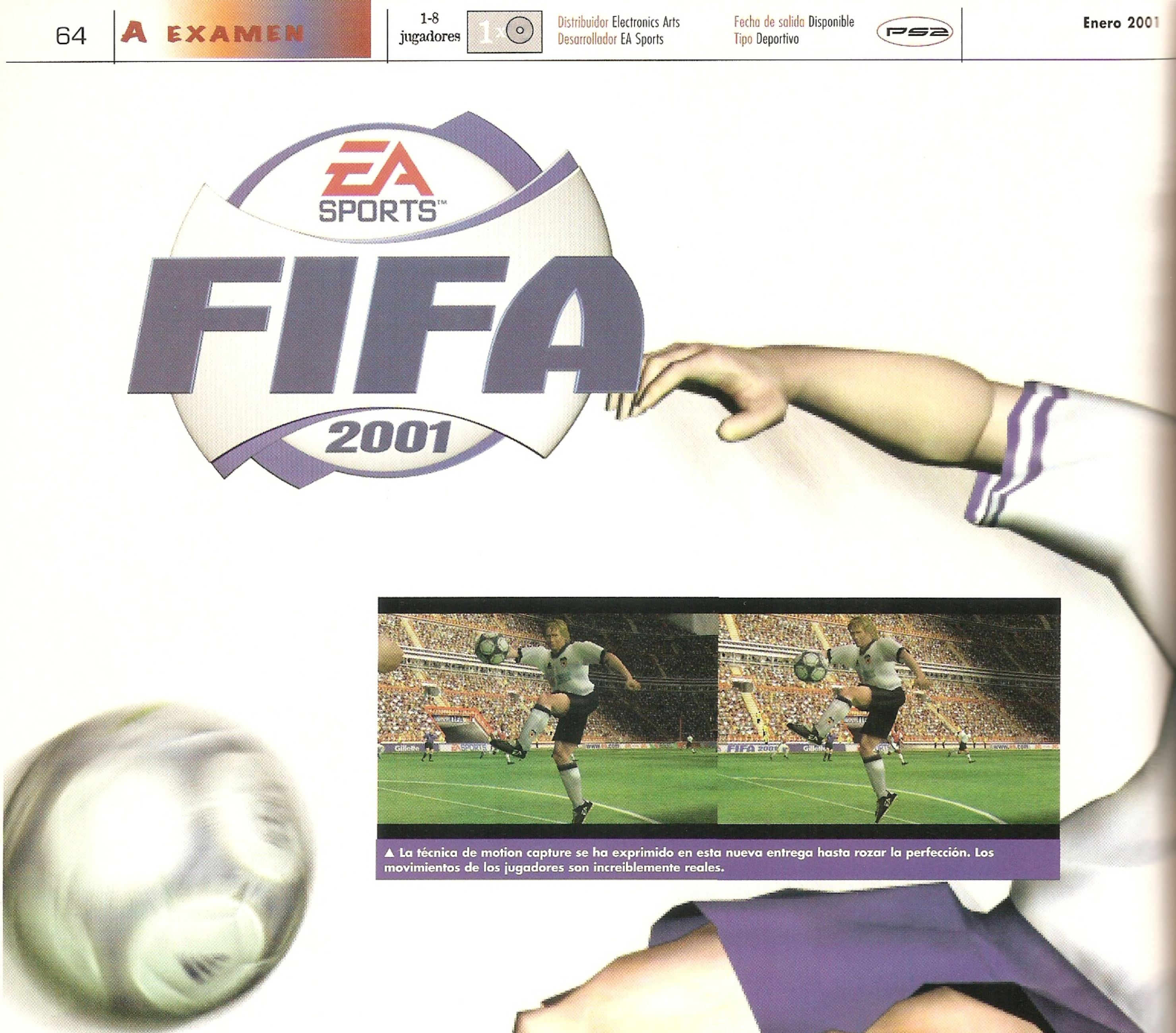
PUNTUACIÓN FINAL: 9,3

1-8 jugadores 1 x CD

Distribuidor Electronics Arts
Desarrollador EA Sports

Fecha de salida Disponible
Tipo Deportivo

PS2



▲ La técnica de motion capture se ha exprimido en esta nueva entrega hasta rozar la perfección. Los movimientos de los jugadores son increíblemente reales.

▲ Vacilando con tanto toque de balón te puedes encontrar con el mal genio del contrario y una entrada asesina como esa. ¡Penalti arbitroooo!

▲ Se nota la capacidad de PS2 para crear entornos tan alucinantes como ese cielo.

A POR LA LIGA

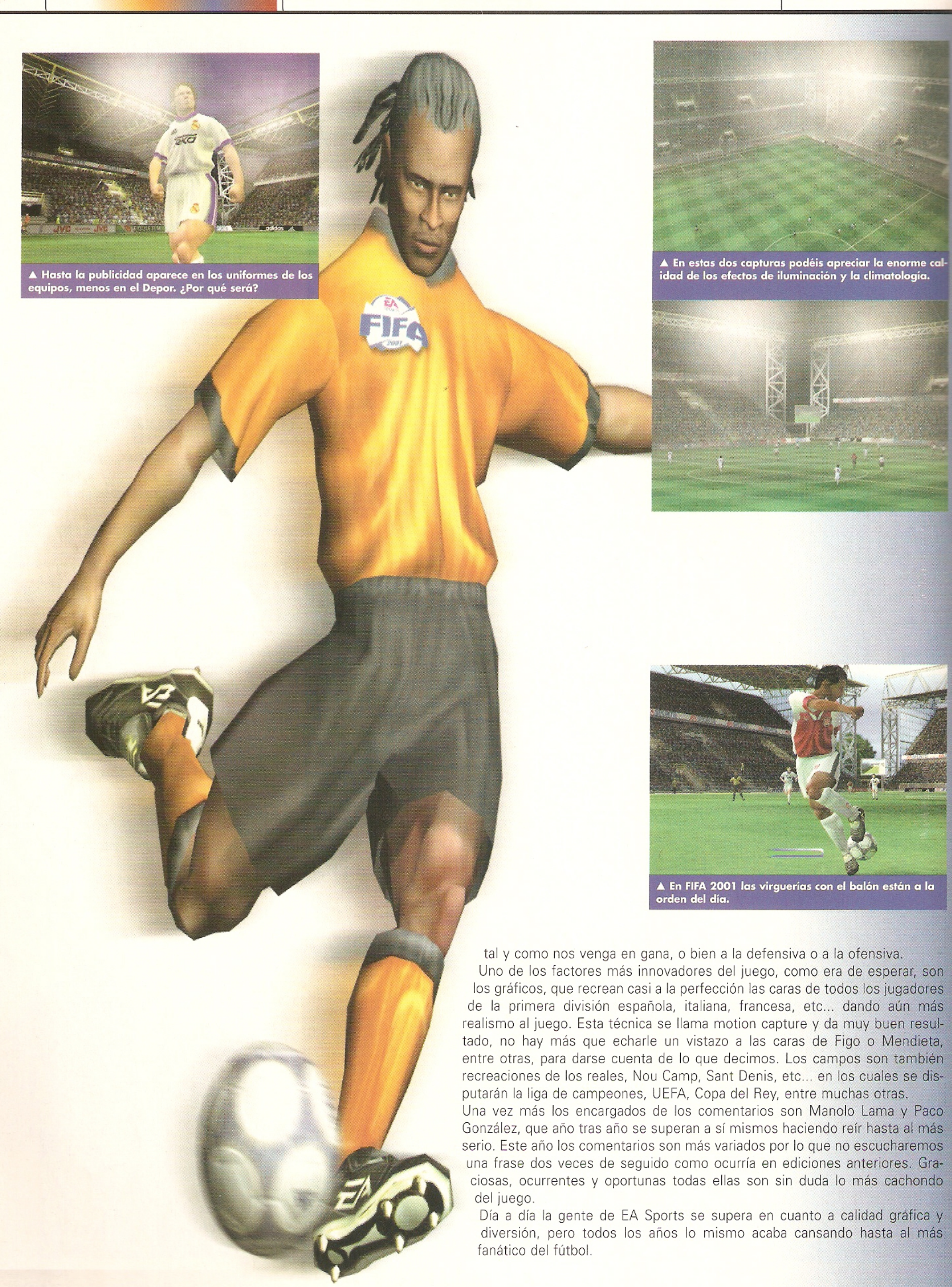


Llega el fútbol a lo grande para PS2, un juego con una calidad gráfica impresionante, comentarios más ocurrentes que nunca y una jugabilidad altamente mejorada. Con 16 ligas nacionales, entre ellas la Primera División Española, cerca de unas 50 selecciones, de todo el mundo y un montón de posibilidades más, se perfila como el mejor juego de fútbol hasta la fecha. El juego, que en la versión española viene personalizado con la imagen del jugador del Valencia CF Gaizka Mendieta, está realizado exprimiendo al máximo la técnica del motion capture lo que hace que los jugadores se muevan con una sensación de realidad pasmosa, dando la impresión de estar viendo una auténtica retransmisión televisiva.

Esta nueva versión incorpora nuevas posibilidades de control y jugabilidad, todo ello gracias al mando analógico Dual Shock 2 que permite controlar la fuerza del disparo o determinar el giro que se desea realizar. Para ello solo se deben pulsar los botones con mayor o menor fuerza, esto se puede ajustar en la pantalla de opciones para que tenga más o menos sensibilidad al pulsarlos y sirve para dejar buenos pases al hueco, realizar potentes disparos, etc...

A diferencia de versiones anteriores, en esta se ha tenido mucho en cuenta la inteligencia artificial de los jugadores, con lo que los marcajes son más intensivos, regatear a un adversario se hace muy difícil, la defensa es una muralla muy chunga de penetrar, etc... Todo esto hace que el nivel del jugador incremente una barbaridad, ya que de lo contrario se llevará una red bien cargadita de goles. En esta nueva versión sucede lo que en anteriores, que el control y la jugabilidad es muy bueno, pero es demasiado fácil marcar un gol, aunque la inteligencia de los jugadores haya aumentado considerablemente; los tiros desde el borde del área suelen convertirse en gol y mucho más las penetraciones hasta el fondo de la portería. Cada año que pasa le quitan más regates, ya que en esta versión hay dos o tres, no como en otras, por ejemplo la del 98, en las que se podían realizar todo tipo de pericias con el balón. Continúan las típicas tácticas de posicionamiento que permiten colocar las líneas

▲ Nunca se ha visto en un juego de fútbol de consola unos detalles tan perfectos como en esta nueva entrega de FIFA.



▲ Hasta la publicidad aparece en los uniformes de los equipos, menos en el Depor. ¿Por qué será?

▲ En estas dos capturas podéis apreciar la enorme calidad de los efectos de iluminación y la climatología.

▲ En FIFA 2001 las virguerías con el balón están a la orden del día.

tal y como nos venga en gana, o bien a la defensiva o a la ofensiva.

Uno de los factores más innovadores del juego, como era de esperar, son los gráficos, que recrean casi a la perfección las caras de todos los jugadores de la primera división española, italiana, francesa, etc... dando aún más realismo al juego. Esta técnica se llama motion capture y da muy buen resultado, no hay más que echarle un vistazo a las caras de Figo o Mendieta, entre otras, para darse cuenta de lo que decimos. Los campos son también recreaciones de los reales, Nou Camp, Sant Denis, etc... en los cuales se disputarán la liga de campeones, UEFA, Copa del Rey, entre muchas otras.

Una vez más los encargados de los comentarios son Manolo Lama y Paco González, que año tras año se superan a sí mismos haciendo reír hasta al más serio. Este año los comentarios son más variados por lo que no escucharemos una frase dos veces de seguido como ocurría en ediciones anteriores. Graciosas, ocurrentes y oportunas todas ellas son sin duda lo más cachondo del juego.

Día a día la gente de EA Sports se supera en cuanto a calidad gráfica y diversión, pero todos los años lo mismo acaba cansando hasta al más fanático del fútbol.


▲ El portero está a por uvas, si nadie lo remedia eso va a ser un golazo de chilena...


▲ ...¿Ves como no nos equivocábamos?.


▲ Luego en la repetición te puedes recrear viendo el jugadón que has hecho.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,2
Personajes bien recreados, con sus caras y movimientos reales.	
MÚSICA Y FX	9,8
La banda sonora es excelente. Los comentarios son muy graciosos.	
CONTROL	10
Muy buen manejo. Libertad de movimientos.	
INNOVACIÓN	8
Muy parecido a las anteriores versiones.	
JUGABILIDAD	9
Una gran variedad de ligas y equipos para elegir.	



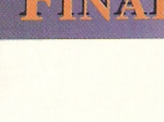
LO BUENO Y LO MALO

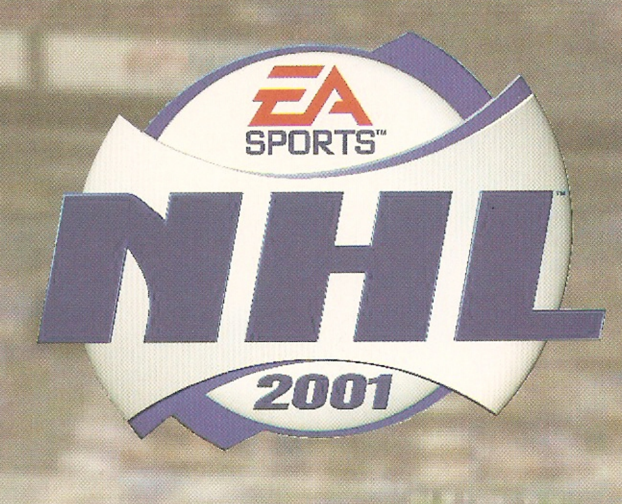
▲ El control. Los gráficos. Los comentarios. Las caras de los personajes parecen reales.

▼ A pesar de ser un juego nuevo para la nueva consola, no aporta nada nuevo.

PUNTUACIÓN FINAL:







El Hockey más divertido

Uno de los deportes más seguidos de Norteamérica es el hockey. Con millones de aficionados en todo el mundo, EA no podía dejar escapar una mina de oro como esta, que ahora llega a nosotros junto con el lanzamiento de PS2. Con todos los jugadores reales, ligas, equipos y selecciones, caras, etc... se perfila para ser uno de los mejores juegos que tenga PS2 hasta la próxima oleada de juegos en Japón.

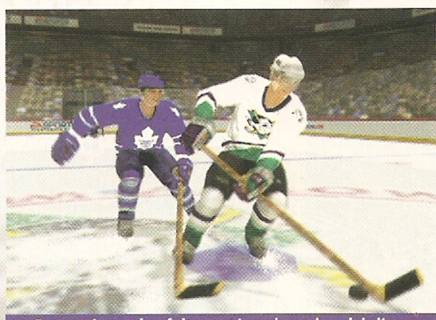
Aunque es muy parecido a versiones anteriores, se notan grandes cambios en el control, gráficos (como no), parecido con la realidad a la hora de jugar, etc... y esto hace de NHL 2001 un juego ideal para los amantes de este deporte, y muy recomendable para multijugador, ya que de uno sólo acaba siendo un poco aburrido y repetitivo.

Para los poco entendidos en este juego hay que aclarar que más que un juego de marcar goles es juego de importunar al contrario y saber aprovechar las pocas ocasiones de las que disponéis para marcar un tanto. Al contrario que otros juegos de deporte, en este no se consigue marcar gol fácilmente, por lo que hay que llevar una estrategia de juego determinada y una buena colocación para ganar algún que otro partido.

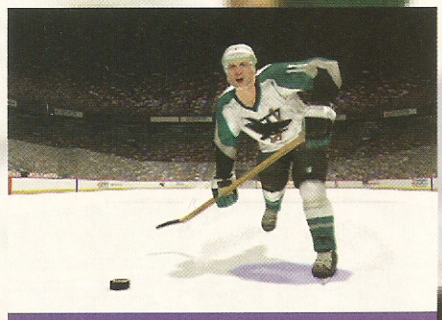
El juego consiste en saber llevar la defensa y el ataque bien coordinados, sin excederse al atacar y sin permanecer siempre en la defensa. Cualquier mínima ocasión es buena para hacer un tanto y hay aprovechar hasta el hueco más pequeño para marcar. Por norma general, los porteros siempre paran los disparos, a no ser que la barra de energía, que tiene cada jugador y que determina la potencia del mismo, esté bien cargada y meta un pepinazo que tumbe hasta al portero, dejando la portería sola para poder empujar el disco y anotar. Cada jugador tiene unas habilidades y unas características, dependiendo en la posición en la que juegue. Los defensas son más agresivos y por norma general suelen atizar mejor las leches y los delanteros, tienen más potencia y precisión en los disparos. Otro de los factores importantes que tiene el hockey, aparte de su dificultad para marcar, es la agresividad de los partidos, codazos, vuelos al cuello, golpes de stick en la cabeza, etc... lo que hace que sea divertidísimo hincharse a palos con un amigote. De vez en cuando conseguimos que dos de los jugadores se piquen y acaben liándose a puñetazo limpio y sin tapujos. Estas peleas, pueden ser provocadas por un jugador que haya recibido muchos palos a lo largo de un partido y esté harto de callárselas todas. La agresividad de un partido



▲ Con un portero así de grande imagina lo difícil que es meterle un gol.



▲ En este juego las faltas están a la orden del día y, como ocurre en la realidad, el árbitro es bastante permisivo.

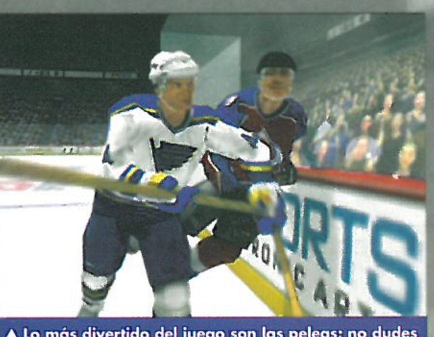


▲ El grado de realismo conseguido en movimientos y rasgos faciales es altísimo.

▲ Una buena técnica para marcar es soltarle un cañonazo al portero que lo derribe y aprovechar el



▲ El grado de emoción es tan alto que se pueden apreciar incluso los gestos de los jugadores en momentos



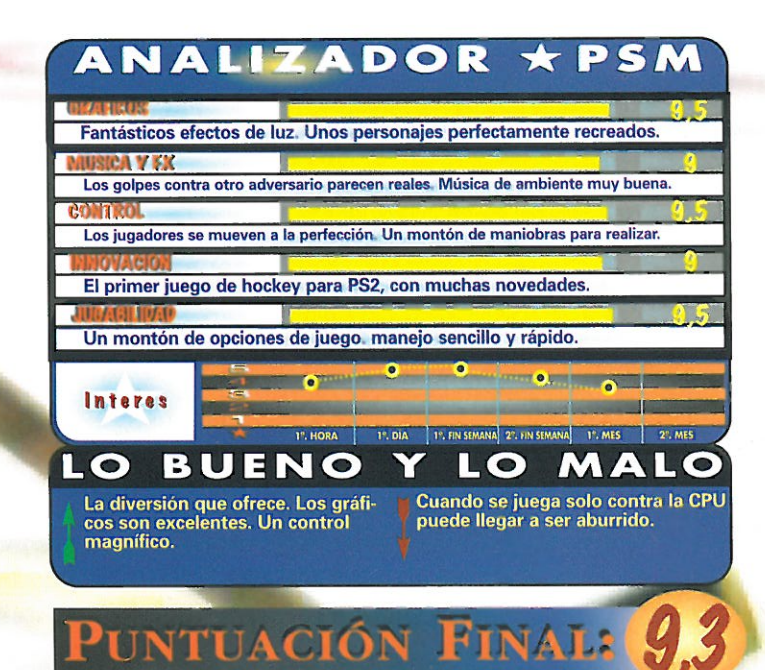
▲ Lo más divertido del juego son las peleas; no dudes en provocarlas...

determina las posibilidades que hay de que dos personas se enfrenten cara a cara y se den de tortas. Cuando se produce la pelea hay que presionar rápidamente el botón X para derribar al adversario, con ello se consigue ganar, aunque sean expulsados durante cinco minutos cada uno. Una de las cosas graciosas de estas peleas es que también se puede expulsar a un jugador que, aunque no haya intervenido en la pelea, haya incitado a que se produzca.

Lo mejor del juego y con diferencia son los gráficos, sin duda los mejores que hay para esta consola en nuestro país hasta que veamos el Madden NFL; se nota que los estadounidenses se preocupan mucho más por los juegos que a ellos les conviene. En este aspecto se puede apreciar hasta el más mínimo detalle del rostro de los jugadores, los reflejos en los cascos que, a su vez, por la transparencia, permiten ver las caras, los jugadores estan muy bien detallados, etc...

El control de los jugadores es muy bueno, permitiéndo todo tipo de maniobras, giros sobre sí mismos, regates con el stick, etc... que brindan una gran posibilidad de maneras de esquivar a los contrincantes para llegar a la portería adversaria.

Diversión a raudales,una jugabilidad alucinante y unos gráficos de muerte, es lo que se puede encontrar en NHL 2001, que sin ninguna duda será uno de los mejores juegos de esta increible consola te guste o no el hockey, créenos.



▲ Hay detalles tan alucinantes como las trasparencias en las viseras de los cascos; incluso hay jugadores que las llevan bajadas y otros no, como podéis apreciar en esta imagen.



Entrevistamos a los miembros más destacados del equipo de SH2:
Akihiro Imamura, Director de Proyecto
Masahiro Ito, Desarrollador Jefe
Takayoshi Sato, Director del Apartado de Secuencias de Vídeo

El equipo de desarrollo de Silent Hill 2

El vídeo de Silent Hill 2 consiguió asustar mucho más de lo que esperábamos a los asistentes al Tokio Game Show. Así que entrevistamos a parte del equipo de desarrollo, para poder daros los detalles más espeluznantes.

PSM: Hasta ahora no hemos recibido muchas noticias sobre Silent Hill 2. ¿Podríais ponernos rápidamente al tanto de los elementos básicos?

EQUIPO: El juego comienza cuando el personaje principal James, recibe una carta de su mujer que en la actualidad lleva tres años muerta. La carta dice "Te estaré esperando en Silent Hill, el lugar de nuestros recuerdos". James sabe que esto es imposible ya que su mujer esta muerta, no obstante, acabará yendo a Silent Hill.

PSM: ¿Cuál es la conexión entre el primer juego y esta secuela?

EQUIPO: Es una historia completamente diferente que tiene lugar en este entorno llamado Silent Hill. La historia se construye en esta ciudad.

PSM: Asi que, ¿Hay algo en la ciudad con un componente sobrenatural? ¿Algo que hace que esta ciudad sea diferente a las demás?

EQUIPO: No hay una mención especifica a algo maligno o sobrenatural en esta ciudad, pero creo que es un lugar que cuenta de forma innata con algo que lo hace muy diferente.

PSM: ¿Podremos reconocer áreas en la ciudad que ya vimos en el primer juego?

EQUIPO: No vais a encontrar las mismas construcciones o zonas en el mapa, pero si habéis jugado previamente Silent Hill, podréis echar un vistazo, ver un río y pensar "puede que este sea el río que vi en el primer juego".

PSM: ¿Funcionará el juego de forma similar al original? ¿Qué elementos van a cambiar?

EQUIPO: Como en el juego anterior, tendrá un papel muy importante la acción y el componente de lucha así como la resolución de puzzles. También nos gustaría añadir un modo con un nivel de dificultad mucho mayor para aquellos que una vez acabado el juego vuelvan a intentarlo. No nos referimos a un simple incremento en el nivel de dureza de los monstruos o algo por estilo, lo que queremos es aumentar la dificultad pero de una forma diferente. Así que esto es lo que estamos intentando introducir en el juego.
Una cosa que es diferente en lo que respecta a la lucha es que en el juego anterior, los impactos podían haberse mejorado. Esta vez vais a sentir realmente que estáis golpeando al enemigo. Tendréis que golpear a la criatura de forma apropiada para conseguir un buen resultado.

PSM: ¿Cuáles diríais que son los elementos que realmente diferencian a Silent Hill 2 del primer juego?

EQUIPO: Una de las cosas que hace a Silent Hill 2 un juego realmente diferente es la niebla, esta interactúa contigo, no caminas simplemente entre la niebla, caminas entre "algo". También el entorno sitúa a este juego completamente aparte de cualquier otro que hayáis visto hasta ahora. Cuando juguéis, probablemente acabareis percibiendo una serie de emociones muy encontradas.

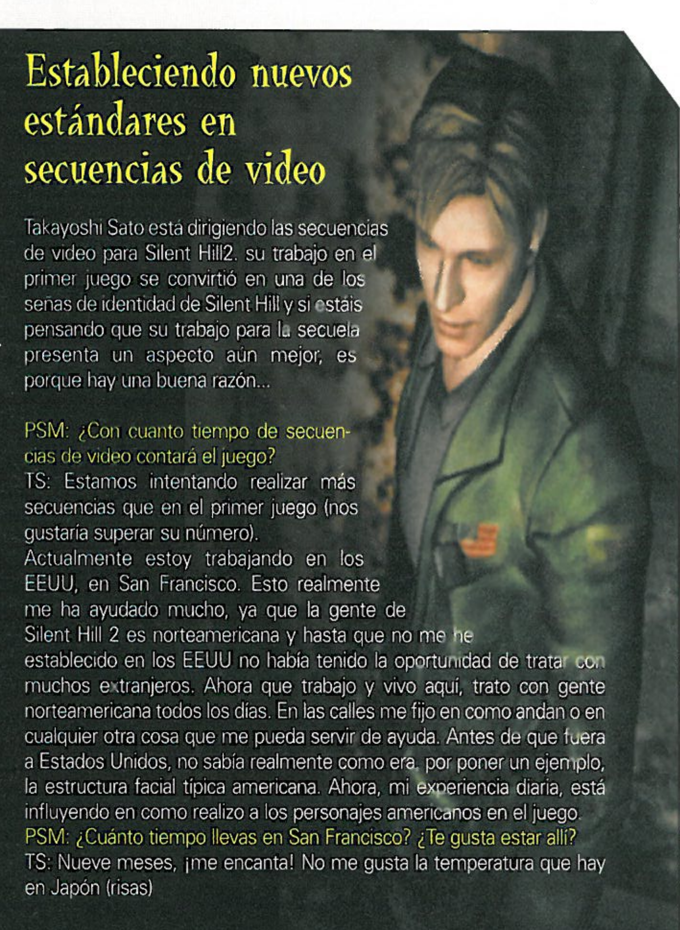
PSM: ¿Cuánto queda por hacer y para cuando está programada la fecha de lanzamiento?

EQUIPO: Teniendo en cuenta los principales elementos del juego, probablemente estemos en un cincuenta o un sesenta por ciento, pero para la versión final, estamos situados en menos del cuarenta por ciento. No obstante, estamos pensando en un posible lanzamiento para el verano en Japón.

NOVEDADES

PSM: El sonido jugó un papel muy importante en el primer Silent Hill, podíamos oír cuando teníamos un monstruo cerca y cosas de este estilo. ¿Qué podemos esperar en lo que respecta al tratamiento de los sonidos en SH2?

EQUIPO: El componente del sonido es muy importante, con elementos como la radio. Cuando los enemigos se aproximaban, comenzábamos a oír estática en la radio que llevábamos. Todavía no estamos muy seguros respecto a todos los detalles, pero trataremos de añadir cosas sorprendentes como el efecto de la radio

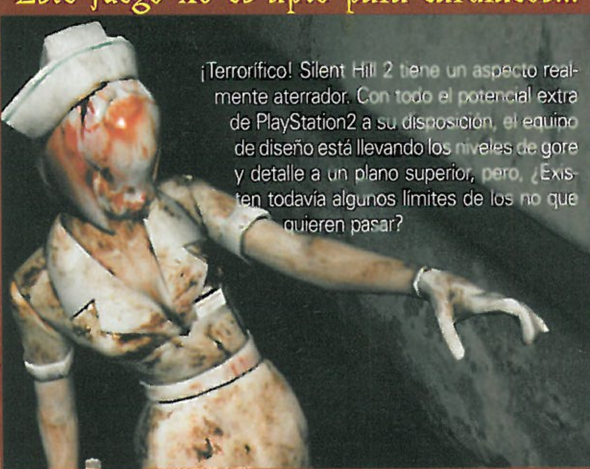


Estableciendo nuevos estándares en secuencias de video

Takayoshi Sato está dirigiendo las secuencias de video para Silent Hill2. su trabajo en el primer juego se convirtió en una de los señas de identidad de Silent Hill y si estáis pensando que su trabajo para la secuela presenta un aspecto aún mejor, es porque hay una buena razón...

PSM: ¿Con cuanto tiempo de secuencias de video contará el juego?
TS: Estamos intentando realizar más secuencias que en el primer juego (nos gustaría superar su número).
Actualmente estoy trabajando en los EEUU, en San Francisco. Esto realmente me ha ayudado mucho, ya que la gente de Silent Hill 2 es norteamericana y hasta que no me he establecido en los EEUU no había tenido la oportunidad de tratar con muchos extranjeros. Ahora que trabajo y vivo aquí, trato con gente norteamericana todos los días. En las calles me fijo en como andan o en cualquier otra cosa que me pueda servir de ayuda. Antes de que fuera a Estados Unidos, no sabía realmente como era, por poner un ejemplo, la estructura facial típica americana. Ahora, mi experiencia diaria, está influyendo en como realizo a los personajes americanos en el juego.
PSM: ¿Cuánto tiempo llevas en San Francisco? ¿Te gusta estar allí?
TS: Nueve meses, ¡me encanta! No me gusta la temperatura que hay en Japón (risas)

Este juego no es apto para cardiacos...



¡Terrorífico! Silent Hill 2 tiene un aspecto realmente aterrador. Con todo el potencial extra de PlayStation2 a su disposición, el equipo de diseño está llevando los niveles de gore y detalle a un plano superior, pero, ¿Existen todavía algunos límites de los no que quieren pasar?

PSM: El primer Silent Hill utilizaba la cámara de una forma muy cinematográfica, para ayudar a crear una determinada situación emocional o asustarnos. ¿Se va llevar esto aún más allá?

EQUIPO: Este es, definitivamente, uno de los objetivos principales, el trabajo y la mejora de los ángulos de cámara.

PSM: El primer juego fue muy explícito ¿Habrá más o menos gore en SH2?

EQUIPO: Ahora que los gráficos son más realistas, si hacemos las cosas de la misma forma que antes, el juego seguramente sería más violento. Tenemos que ser cuidadosos y saber mantener un equilibrio, pero, nos gustaría escoger esa dirección, la que nos lleva a los contenidos violentos.

PSM: ¿Hay algo que tuvierais pensado incluir, pero que hayáis decidido que era demasiado explícito?

EQUIPO: En el primer título habían unas pequeñas criaturas que parecían niños. Esto es algo que no vamos a hacer en este juego.

PSM: ¿No habéis oído ruidos extraños en las oficinas cuando os quedáis a trabajar hasta tarde?

EQUIPO: Hay algunas historias curiosas sobre el edificio KCE de Tokio. Supuestamente alguien murió aquí y puedes oír sus pasos por la noche. Cuando echas un vistazo, te da una sensación como si hubiera alguien escondido detrás de alguna columna, pero no sabes quien es. Hay algunas "historias para no dormir" por aquí.

que comentábamos antes.

PSM: ¿Las criaturas serán completamente diferentes? ¿Reaparecerá alguno de los monstruos del primer juego?

EQUIPO: Hemos querido cambiar totalmente la imagen de las criaturas, así que todas son nuevas. Estamos intentando crear monstruos que no se asemejen nada a cualquier otra cosa que hayáis visto en un juego o en una película y una parte muy importante de esto, es su forma de moverse. Estamos hablando de, al menos, unas ocho o nueve criaturas diferentes. Sería genial que pudiéramos introducir más.

PSM: ¿El manejo del juego seguirá siendo igual que antes?

EQUIPO: Todavía estamos trabajando en ese aspecto. Estamos intentando conseguir dos formas de controlar al personaje. Una sería como en Mario 64 o Metal Gear Solid, en donde presionamos arriba o abajo y vamos en esa dirección y otra sería la de Resident Evil que se asemeja más al manejo de un coche por control remoto.

PSM: ¿Se utilizará el DVD?

EQUIPO: Probablemente si, precisamente por su mayor capacidad de almacenamiento.

PSM: ¿Es posible que reaparezca alguno de los personajes del primer juego, aunque sea brevemente?

EQUIPO: Obviamente si, hay bastantes probabilidades de que hagamos algo por el estilo.

EL EQUIPO DE DESARROLLO

PSM: ¿Está trabajando en Silent Hill 2 la misma gente que trabajó en el primer juego?

EQUIPO: Es el mismo equipo pero ampliado, hay diez programadores, cinco diseñadores dedicados a los personajes y veinte artistas de diseño de entornos.

PSM: ¿Es cierto que Silent Hill fue el primer proyecto en el que trabajaba el equipo?

EQUIPO: Entre un cincuenta o un sesenta por ciento de la gente que participó, nunca había estado antes en un proyecto de este tipo. Tres personas del equipo habían trabajado en Track and Field y en Olimpic Games anteriormente, pero fue su primera experiencia en el desarrollo de un juego en un entorno 3D y la primera para todo el equipo en el desarrollo de un título de acción/aventura.

PSM: ¿Cómo esta resultando el paso a PlayStation2?

EQUIPO: En el primer juego, no pudimos hacer todo lo que queríamos, dado el limitado número de polígonos que podíamos aplicar a las criaturas, pero gracias a PlayStation2, podemos superar con mucho lo que no pudimos hacer la primera vez. También el número de frames por segundo marca una gran diferencia.
Nuestros programadores están diciendo que desarrollar para PS2 es totalmente diferente que para PlayStation1 y que además es difícil programar para conseguir el máximo rendimiento de la máquina. Esto último, es algo realmente duro de conseguir.

PSM: ¿Cuál es la inspiración o la meta en la realización de esta secuela? ¿qué queréis que sea diferente o mejor?

EQUIPO: Lo primero de todo, dado que esta es consola nueva y más avanzada, hemos querido mostrar mejores expresiones, mejores movimientos en las manos, animación en los labios y una mejora a nivel global. Hemos querido mejorar estos aspectos, para aprovechar las posibilidades del Hardware.
Mientras trabajábamos en el primer juego, nos esforzamos mucho en conseguir un buen efecto de, bueno ya sabéis, miedo. Ahora que ya hemos hecho uno y que este es nuestro segundo juego, ya tenemos las estructuras básicas desarrolladas. Esta vez queremos concentrarnos en cosas como el guión, la forma de juego y el manejo del personaje. Queremos que este juego sea un trabajo que pase a la historia, como una buena novela que siempre permanece viva.
Con esto no queremos decir que no estemos trabajando duro en el factor miedo, eso es algo que se da por hecho.

PSM: ¿Tenéis algún mensaje final para los lectores?

EQUIPO: Nuestro objetivo, no es intentar hacer algo completamente revolucionario, pero el producto final será algo seguramente muy drástico; algo a lo que va a merecer la pena echarle un buen vistazo.

PSM: Lo mismo creemos nosotros, ya que lo que hemos podido ver presenta un aspecto sorprendente. Gracias por dedicarnos parte de vuestro tiempo y buena suerte con el juego.

FIESTA VIRGIN 2000


▲ Aquí unas primas nuestras que vinieron a la fiesta...



▲ Teresa y Juan comienzan la fiesta con el discursito de rigor....

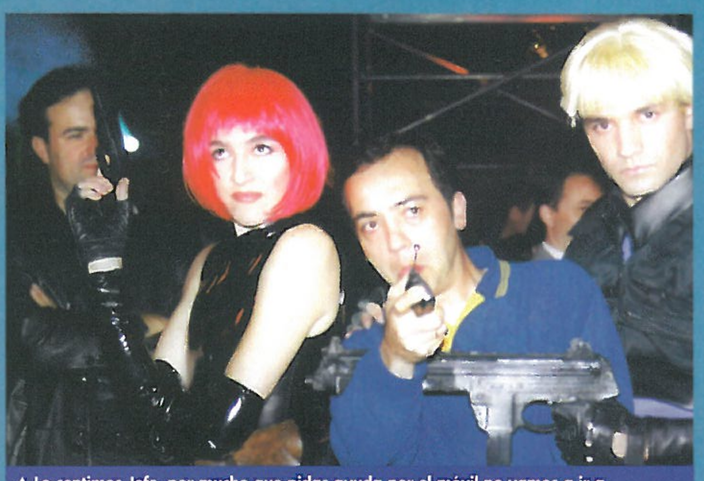

▲ ...y gente que no perdió el tiempo cuando vio a nuestras primas.


▲ ... Tito y Javi se encargan de concluir la presentación. ¡Que te calles Tito Karmele...!


▲ ¡Señoras y señores, aquí llega la comida para los Dinosaurios!

El pasado mes de Noviembre y en el incomparable marco de la sala de fiestas La Riviera de Madrid, se celebró uno de los eventos más esperados del año: La fiesta anual de Virgin Interactive. Esta es una de esas fiestas que no se pierde ni el gato de la redacción, ya que se han hecho famosas por el buen rollo, la buena organización y los espectáculos que montan para presentar los bombazos del año. Y en esta ocasión lo eran, y si no fíjate los títulos que se presentaban: Dino Crisis 2 para Psone y Baldur's Gate II, Sacrifice y Giants para PC.

Pero nosotros vamos a lo que nos concierne a nosotros, o sea lo que se llevó para Psone. La Riviera había sido decorada a modo de templo, con antorchas y todo, y para cada juego se habían contratado actores que, disfrazados como los personajes, hicieron las delicias (y los sustos, si no que se lo digan al hermano del Sebas) de los presentes con sus apariciones. Allí estaban Regina y Dylan que se liaron a tiros con todo lo que se movía y parapetándose detrás de los asistentes, como si tuvieran miedo de algo (que se lo digan al dire de esta revista, como podéis apreciar en la foto). Nos ofrecieron un espectáculo de tiros, luz y sonido, que nos dejó a los asistentes boquiabiertos y que consiguió arrancar los aplausos de todos. La gente de Virgin se portó fenomenalmente con todos, como ya es habitual en sus fiestas, la organización estuvo a la altura de las circunstancias y la fiesta se prolongó hasta altas horas de la madrugada, con el buen rollo y cachondeo que caracteriza a la fiesta más esperada del año. Una vez más han vuelto a sorprendernos a todos tanto por la calidad de los juegos que se presentaron, como por el fiestón que montaron. Veremos que se les ocurre el año que viene. ¡Es que son la leche...!



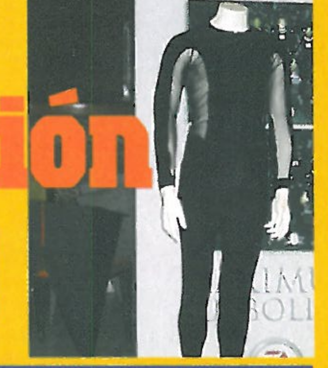
▲ Lo sentimos Jefe, por mucho que pidas ayuda por el móvil no vamos a ir a rescatarte. ¡Estás pillado...!



▲ Regina y Dylan consiguieron escapar y posan triunfantes ante las cámaras.



Presentación FIFA 2001



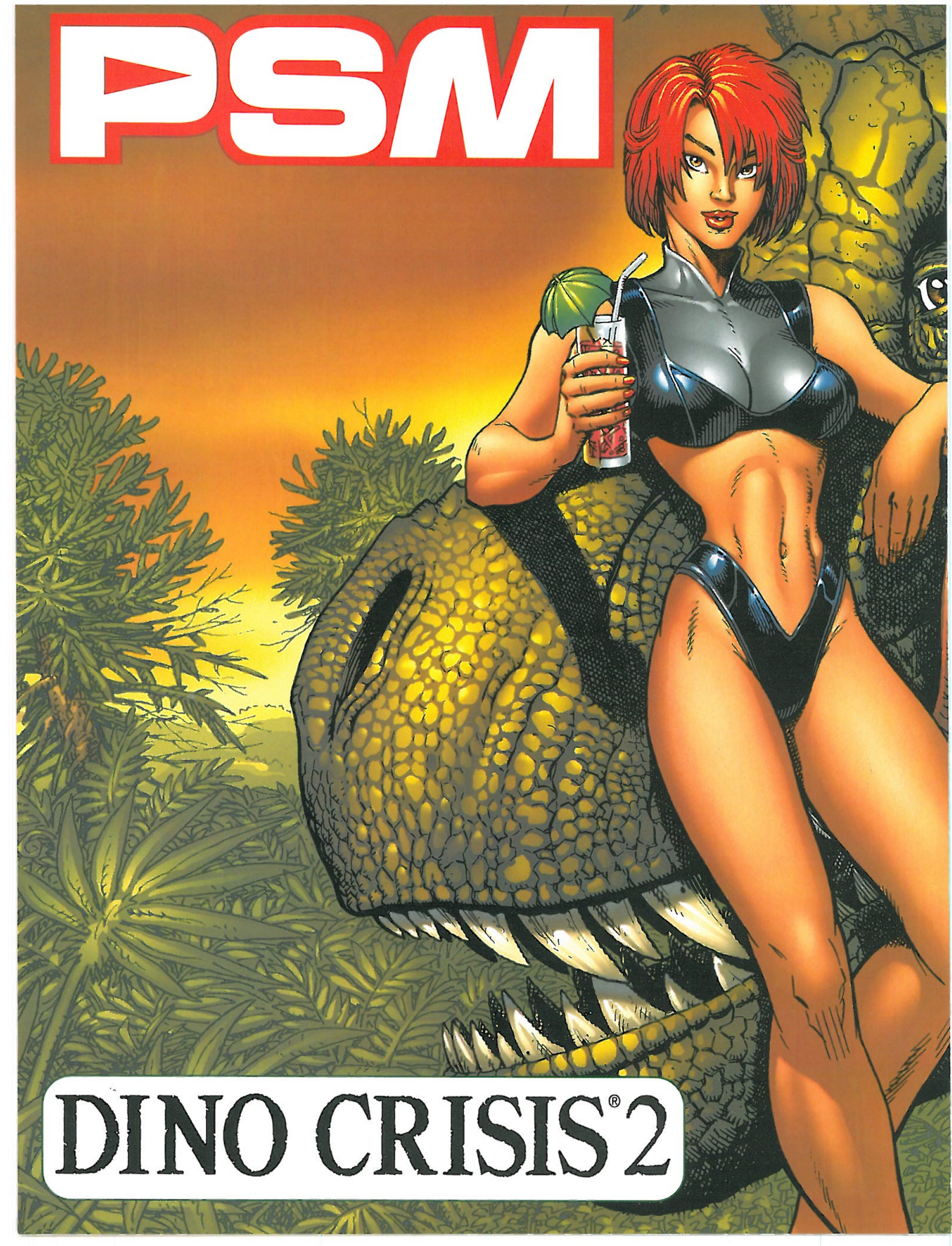
▶ Este es el traje que vistió Mendieta durante las sesiones de Motion Capture. ¡Vaya pintas...!

El Pasado 16 de Noviembre se presentó en la sala Empire de Madrid FIFA 2001, con una asistencia de medios como pocas veces se ha visto en una presentación de un juego. La razón de esto está muy clara y no era otra que la asistencia del protagonista de la carátula de esta nueva entrega de la legendaria saga, el jugador del Valencia FC Gaizka Mendieta, además del comentarista del juego Manolo Lama, que además ejerció de maestro de ceremonias.

Allí se encontraban gentes de la radio, la prensa deportiva y, cómo no, prensa especializada en juegos entre los que nos encontrábamos los de PSM. Como decíamos, Manolo Lama fue el encargado, junto a Antonio López de EA, de presentar y explicar las características de este impresionante juego de fútbol. Se mostraron las versiones de PSone, PS2 y PC (este año parece que los de Nintendo se quedan sin FIFA) y pudimos probarlas todas en un montón de consolas y PCs dispuestos en la sala para la ocasión. La expectación era enorme, ya que este año los medios hemos recibido muy tarde las versiones jugables y teníamos unas enormes ganas de echarle al guante a alguna. No nos decepcionó a nadie (bueno la de Psone quizá un poco), sobre todo la versión de PS2 con la que alucinamos patatas fritas por su velocidad, suavidad de movimientos y realismo en las características físicas de los jugadores; bueno la de PC tampoco se quedaba corta. Manolo Lama también entrevistó a Mendieta en el escenario quien nos contó alguna anécdota sobre las sesiones de Motion Capture que compartió con otras estrellas del fútbol europeo como Davids o Henry, por ejemplo. En resumen, una velada de lo más agradable y entretenida en la que hay que felicitar a los chicos de EA por su organización y a Mendieta por su asistencia, sobre todo viniendo de jugar recientemente un partido con la selección.



▶ Manolo Lama y Gaizka Mendieta fueron las estrellas de la fiesta.


PSM
DINO CRISIS® 2





Recorta y envia el cupón adjunto (no valen fotocopias) y participa en el sorteo de 25 juegos Dino Crisis 2 que sorteamos en colaboración con Virgin Interactive

Nombre...
Apellidos..
Dirección..
Código Postal................. Población...................
Provincia..
Edad..

Rellena este cupón con tus datos y envíalo a:
Revista PSM.
C/ José María Galván, nº3 bajo 1
28019 Madrid

Indica en el sobre: "Concurso Dino Crisis 2"



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3, 28019, Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Tío David.

Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

fear effect

Eri Gaudiamo

Y MAS FINAL FANTASY...
Esteban Pérez
Madrid

Hola amigos de PSM. Quisiera que me respondiérais a unas preguntillas:
Tengo FF VII y FF VIII, y estoy esperando a que salga el IX, ¿Qué será mejor que me espere a que salga o me compro Legend of Legaia?¿Está traducido?

Si quieres espera a que salga FF IX, pero hasta que salga puedes ir echando un vistazo a Legend of Legaia, sin duda alguna te va a gustar. Sí está traducido. Por cierto no olvides que saldrá otro bombazo llamado Legend of Dragoon que no debes perderte.

El otro día empecé con Tomb Raider: The Last Revelation, y no sé como salvar la partida, ¿me podéis decir como?

En el menú de opciones tienes la posibilidad de guardar, pero antes debes de recoger unos cristales que te permiten grabar la partida.

¿Para cuádo Dino Crisis 2?

Ya está en la calle, no sé a que esperas para comprártelo.

PSONE Y PS2
Víctor Travial
Vaalencia

Hola, me gustaía que resolvíerais un par de preguntas:
¿Metal Gear Solid 2 saldrá para PSX o para PS2?

MGS2 saldrá para PS2 a finales del año 2001 en japón, pero hasta mediados del 2002 no llegará hasta nuestro país.

¿Por qué ahora que ha salido la PS2 también sacan la PSone?¿Los juegos son compatibles o tienen alguna que otra diferencia notable?

Se podría decir que PSone es la nueva PSX pero mucho más perfeccionada y con un tamaño muchísimo más reducido. Todos los juegos que han salido para la PSX normal son compatibles con la nueva consola. En esta nueva hasta podemos conectar el móvil para descargarnos partidas, pero esto aún no está del todo claro. Para la PS2 también valen todos los juegos de la PSX que han

salido y que quedan por salir, el problema o mejor dicho la diferencia está en el precio, la PSone cuesta lo mismo que la antigua PSX 19.990 y la PSX2 74.990, tu verás para lo que la quieres.

SYPHON PARA PS2
David Morena
Fuenlabrada

Hola me llamo David y trengo unas preguntas para vosotros:
¿Van a sacar algún Syphon Filter más para la PSX actual o quizás para la PS2?

Por el momento no sabemos nada respecto al tema, pero estamos casi seguros que de un juego tan bueno tiene que salir alguna secuela, si no es para la PSOne es para la PS2.

¿Hay algún juego bueno, aparte de Syphon Filter y Metal Gear Solid?

Suponemos que te refieres dentro del género de éstos. Pues Medal of Honor Underground es una buena opción, si te gustó la primera parte esta sin duda te va a dejar alucinado.

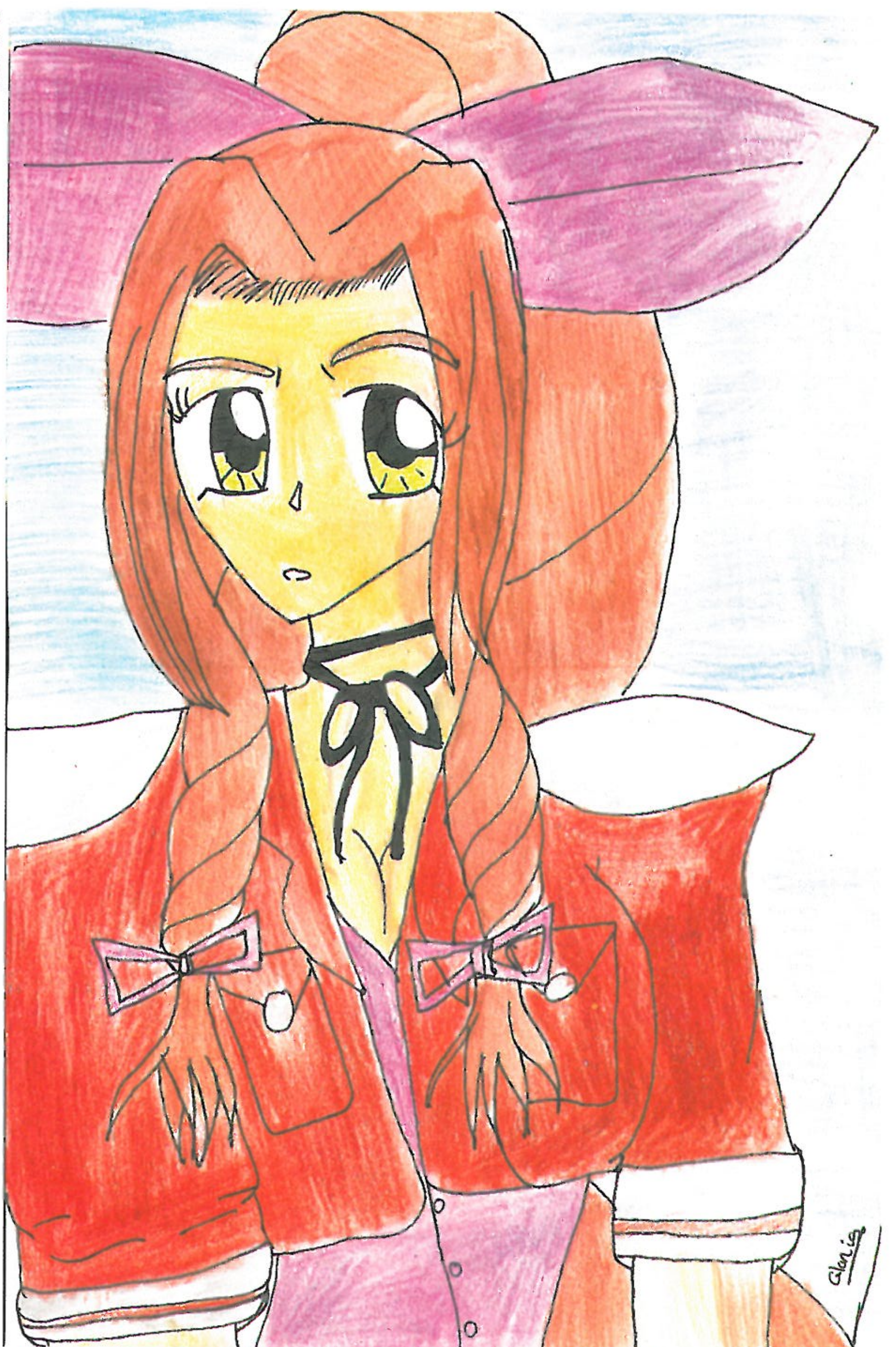
¿Me recomendáis Moto Racer World Tour?

Por supuesto, es uno de los mejores juegos de motos que ha salido. Al pricipio cuesta un poco hacerse con el control, pero cuando te haces con él la conducción es pácticamente real, pudiendo hacer derrapes como en la realidad y manejar la moto a nuestro antojo.

DIFICULTADES...
Fernando Díaz
Madrid

Saludos Alberto, soy Fernando el tío de Argüelles, a ver si me podéis responder a esta pregunta:
Se dice que para PS2 es muy difícil programar videojuegos, en comparación con otras consolas como PSX o Dreamcast. ¿Cómo crees que pueda influir este aspecto en un futuro para la PS2?¿Pueden dejar de apoyar las actuales compañías (Konami, Namco, Acclaim...) a la PS2, debido a la próxima llegada de X-BOX? Por lo visto, la X-BOX, al tener más aspectos en común con un PC que con una consola, no va a ser muy difícil programar para ella; es decir los programadores necesitarán menos tiempo para crear juegos superiores a las de PSX2.

No influye para nada en el buen funcionamiento de la consola, se seguirá vendiendo igual e irán saliendo juegos que cada vez vayan superándose más cada día en cuanto a calidad gráfica se refiere. Debemos recordar que los primeros juegos de PSX que salieron eran muy pobres y cutres, y ahora alucinamos en colores con juegos como Metal Gear, Final Fantasy, Gran Turismo, etc... a medida que avanzan las consolas avanzan los programadores a la hora de crear juegos. Lo de la dificultad de programación es algo normal que suele ocurrir cuando aparece un soporte nuevo. A medida que los programadores se vayan acostumbrando a manejar las nuevas capacidades de la nueva máquina y a medida que Sony les vaya facilitando la información adecuada para programar, verás como nadie pone pegas a la hora de trabajar para PS2. Ahora bien, es cierto, por lo que nos han comentado algunos programadores, que no es sencillo programar para PS2. Sin embargo otros, como Hideo Kojima (Metal Gear) están encantados y alucinados con la nueva máquina, y si no ya verás como va a ser el próximo Metal Gear.



DIGIMON
Javier Bellido
Cádiz

¡Hola PSM! ¡He vuelto! Sólo quiero saber unaq cosa:
¿Cuándo va a salir un juego de Pokemon para PSX?

Nunca, esperemos, para eso va a salir un juego basado en la serie de televisión Digimon, más divertido y más entretenido



que los dichosos Pokemon, con un montón de posibilidades de juego y no tan repetitivo como ocurre con los Pikachus y los Charmander. El juego ya debe de haber salido para navidades y en este mismo número lo tienes a examen; échale un vistazo.

CONCURSOS
Daniel Muñoz
E-Mail

Hola psmadictos.Que tal tio Alberto(que no esta calvo, leñe) bueno, empiezo con las preguntas sobre nuestra querida gris:

¿Para cuando el Final Fantasy IX, que nos tienen los capullos de los japoneses con la miel en los labios y alli ya lleva un buen tiempo?

No seáis plastas. Hasta Febrero no va a salir por mucho que deis la coña.

¿Por que no haceis algun concurso como regalar algun CD?

Mira, este mismo mes llevas dos concursos.

¿Que análisis de juegos son los que hace hightower porque sus analisis en la radio me gustan mucho?

Pues, este mes ha hecho Digimon, Dinosaurio y Army Men Land, Sea, Air entre todos.

Aparte de Chase the Express ¿Hay algun otro juego bueno de accion que no sea el Syphon o el maravilloso MGS? Este tipo de juegos me encanta, no como los Resident, ya se que son muy buenos, no lo niego, pero el control es horroroso.

PSM.- En breve saldrá C-12, una aventura del estilo Syphon que tiene una pinta estupenda.

Venga que me despido.

Venga, adiós.

EL CHAVAL QUE SE IBA A COMPRAR LA PLAY
E-Mail

Hola PSM!

No se si os acordareis de un chaval que allá por el nº8 se iba a comprar una play y tal (Alberto sino te acuerdas lo miras). Pues chaval este tiene una play, un año más, muchos juegos más y como no, más dudas. Y dirás, y a mi que me importa, pos no sé pero me parece mejor que haceros la pelota como otro más.

Pues nada tío, tu mismo. Aquí estamos para contestar dudas.

Vaya, ya queda poco para el Final Fantasy IX y yo todavía me acuerdo de aquel anuncio de coca-cola que dijisteis que salió en Japolandia. ¿Saldrá aquí?

Que me decís del juego de carreras de los muppets, lo vais a analizar o no. Si no lo analizáis al menos decidme si merece la pena.

Imaginate de que va la movida, si no lo hemos analizado es que no merece mucho la pena, a no ser que seas un moco y te molen los Teleñecos.

Allá va otra, por que son tan olvidadizos los de vuestra distribuidora? Porque prefiero pensar que se olvidan de traer la PSM el día 15 y no que tiene esos retrasos tan bestiales, (vivo en Madrid Capital).

Son cosas que se escapan de nuestros dominios. De todas maneras, si quieres recibir la revista puntualmente y sin problemas, suscríbete y encima te saldrá la revista más barata.

Comentario interesante: Me parece un poco surrealista que algunas personas escriban a la revista para divagar sobre el asesinato de una familia por su propio hijo. Señores que le echen la culpa al Final Fantasy VIII es lo de menos, que mate con una katana y no con un sable-pistola importa menos aún. Lo que importa de verdad es que han muerto personas inocentes. Y la verdad me daría igual si multaran a Square, o si suprimieran la serie Final Fantasy con tal de que metieran a ese niñato psicópata en chirona.

Estamos totalmente de acuerdo contigo, ahí queda tu opinión.

¡HABLAD CON EA...!
Alvaro Andrés Pinto
Caracas (Venezuela)
e-mail

Hola, les escribo desde Venezuela y la razón de este e-mail es que quiero que me aclaren una duda sobre el fascinante mundo del fútbol y la PlayStation.
Como todos ustedes saben ya se están jugando las eliminatorias para el próximo Mundial de fútbol 2002, y quería saber si EA sports sacará un juego de dicho torneo. Lo pregunto porque EA nos tiene acostumbrados a estos grandes lanzamientos, se que es un poco prematuro ¿ no ?, pero es que quiero saber.

Pues la verdad es que todavía no se sabe nada, pero puedes apostar a que los chicos de EA, sacarán el juego.

Vosotros como tienen tanto contacto con EA y otras grandes empresas, quiero darles unas sugerencias que estoy seguro que les gustará mucho porque yo se que España es un gran país a nivel de fútbol y cuando se pongan en contacto con EA yo quiero que le comenten esto:
- Cuando pongan en marcha el juego, que incluya un modo clásicos y que cada final de la Copa del Mundo se juegue en su respectivo estadio, por darles varios ejemplos:

* 1930: El Centenario
* 1950: El Maracaná
* 1966: El ya desaparecido Wembley
* 1994: El Pasadena Rose Bowl (el techado)

Solo imagínenselo ¿ no sería genial ? y mucho mas con la gran calidad gráfica de PS2.

Les pasamos tus sugerencias y te recordamos que en el FIFA 98, ya contabas con un modo clásicos.

¡Ah ! y se me pasaba, unos arqueros con sombreritos un poco ridículos.

Eso también lo traía.

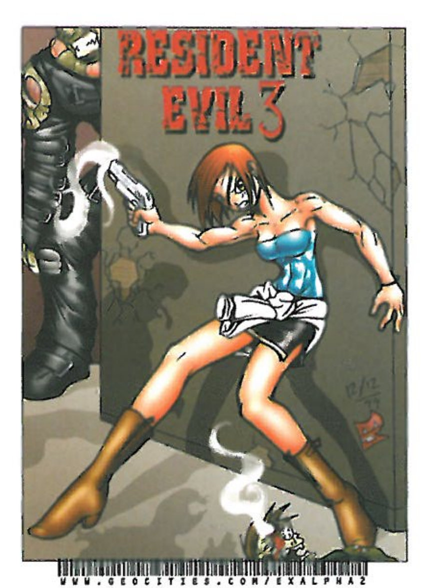
Quería felicitarlos por su grandísima revista, sigan así.
Y por favor hagan todo lo posible de hablar con EA y de publicar mi carta en su fabulosa revista porque para mí sería un gran honor.

No te preocupes, además de hablar con ellos, te aseguramos que los de EA se leen esta revista.

OPINION

EL COMBATE DEL NUEVO MILENIO
Ruger
e-mail

Saludos PSM, ¿Qué tal va la vida? Debe de ser muy dura, to el dia viciaos a la Play, en fin, que suerte tienen algunos. Os mando el emilio para hacer una pequeña opinión sobre la batalla mas grande que todos vamos a presenciar, la batalla mas grande de los videojuegos, la mayor jamás vista. La batalla promete, y es que... en esta pelea compiten cuatro pesos pesados.
En el rincón negro, un debutante que va a probar en esta categoría, se llama X-BOX, pero se le conoce como " La Potencia". Su mejor arma es su fisico, tiene un potencial envidiable, por fuerza y potencia es un candidato serio al título, pero la gente no se fia demasiado de el, es todo fuerza, pero no cuenta con la experiencia que tienen sus contrincantes. Además no cuenta con mucho apoyo por parte del público, ya que sus peleas en otras categorias, aún ganando con diferencia, son faltas de calidad, y en esta categoría, se mira con lupa el nivel, y no solo el fisico del luchador. Veremos como se desarrolla y se desenvuelve en la pelea. El precio de su apuesta no se conoce, pero se dice que sera bajo, rondando las 40000 pts o incluso menos.
En el rincón blanco, presentamos a: "Dreamcast", un luchador que en la pasada temporada, con el sobrenombre de "Saturn", quedó KO ante el campeón de la temporada anterio; la "Playstation" le tumbó en unos instantes. Pero este luchador se ha reforzado y entrenado. Ha intentado arreglar sus defectos y en la pretemporada ha presentado sus armas en forma de juegazos indiscutibles: " Dead or Alive 2", lleva su firma, y "Virtua Tennis" es su insignia. Pero las previsiones son que pierda fuerza a lo largo del combate, aunque... quien sabe, no es tan poderoso fisicamente como sus contrincantes, pero sabe bien lo que hace. Aunque sus guantes son demasiado pequeños, son similares a los de la temporada pasada, y se hacen llamar GD, esto puede quitarle enteros. Su apuesta es mas barata que la de los contrincantes, unas 30000 pts.
En el rincón rosa, la GAME CUBE, antes conocida como N64 que, sin llegar a un fracaso estrepitoso en la anterior temporada, perdió por puntos. Este luchador se ha renovado, presenta un buen potencial, y aun siendo muy feo, presenta sus fuerzas para el título, pero peca en dos cosas: Los entrenadores de CUBE no se han atrevido a ponerle unos guantes con suficiente capacidad para la época en que corremos, han optado por uno de giga y poco, contra los DVD de X-BOX y del último luchador que presentaremos a continuación. Aunque dice que ya no continúa con su política reservada de siempre, todo indica que no será así, y no dará ruedas de prensa abundantes. Ademas, la pasada temporada fue criticado por blando, y porque su técnica no era lo suficientemente agresiva para un público mas adulto. El público no parece darle muchos ánimos, pero aún así, es un candidato para el título, luchará por demostrarlo, y que puede ganar a nuestro último luchador... su apuesta se prevee a un precio de 35000 pts.
Y como favorito al título, en el rincón azul: ¡El vencedor del año pasado! Con todos ustedes: ¡PLAYSTATION 2! La temporada pasada ganó por puntos y por KO, y en esta promete arrasar con un buen potencial y con sus nuevas armas, que son la evolución de lo que ya tenía y otras muchas nuevas. Presenta GT3, un arma admirada por el público, aunque no hay que olvidar que todavía tiene armamento en desarrollo, como Metal Gear Solid 2, que deja a todo el mundo con la boca abierta y que los expertos califican de " mejor arma de la historia". Sin embargo las malas lenguas hablan de que proporcionarle armamento es muy dificil y costoso, ya que PS2, es un tío muy complicado. Además PS2 presenta un defecto fisico que califican muchos de importante, su poca memoria virtual; esperemos que no le afecte mucho. Sus guantes son DVD, y son los mejores, un acierto total por parte de los expertos. Por el contrario, y como aspecto arriesgado por parte de sus entrenadores (ya que eso encarece el precio de la apuesta), han optado por que sea un luchador polivalente, y que compita en otras categorías relacionadas con las nuevas tecnologías, y con la del DVD, en la que compita tambien su contrincante X-BOX. Por otro lado, PS2, cuenta con el apoyo incondicional de los seguidores de la pasada temporada, y que no dudan en apostar por él. De hecho, más de tres millones de japoneses ya lo han hecho, lo que significa que no parece que en esa parte del mundo vayan a apostar de momento por ninguno de sus contrincantes. Aunque no hay que olvidar que la apuesta por este luchador está cara y ronda las 75000 pts, aunque la apuesta también es válida para otras categorías en las que compite.
La situacion es esta, X-BOX es un portento fisico pero con poca experiencia, Dreamcast tiene armas de calidad, iguales o superiores a las de PS2, pero se prevee que Dreamcast pierda fuerza, y que sin embargo las armas de PS2 ganen poder. Por otro lado se encuentra GAME CUBE, que quiere recuperar el prestigio perdido.
Los expertos dicen que esta va a ser la mejor batalla jamás vista en esta categoría, ya han presentado los candidatos y sus armas. El escenario será el mundo, y la fecha, finales del 2001.







Homer & Bart

'526'

www.rpgland.com/ta526

EL MEJOR JUEGO DE MOTOS

Alberto Pozo (Pepepipas)
Barcelona

Hola psmadictos.Os escribo para saber dos cosas:
¿Cual es el mejor juego de motos que hay en estos momentos?

Moto Racer World Tour y Ducati World.

¿Vale la pena el juego Moto racer World Tour?

Bueno, Moto Racer es el mejor en carreras, gráficos y control realista y Ducati es una especie de Gran Turismo, pero con motos. Tu eliges.

Gracias por hacerme caso.

Gracias a ti por escribir.

TRUCOS COLIN MC RAE

Cristian Dacunha
Tui (Pontevedra)

Hola amigos de PSM, vuestra revista me parece una de las mejores sobre todo por su tamaño y por las magníficas portadas. Espero que no subáis el precio mensual de la revista por traer demos, vídeos, etc aunque no estaría mal que lo hiciéseis alguna que otra vez. Y tambien deberiais aumentar un poco el tamaño de la revista pues es un pelín cara ya que otras traen casi 200 paginas por el mismo precio.

Y esas que traen 200 páginas por el mismo precio ¿Te ofrecen la misma calidad en ellas que nosotros? Sinceramente, preferimos calidad antes que cantidad y pasamos de rellenar la revista con morralla. Si alguna vez hay que hacer la revista con más páginas, tranquilo que se hará, aunque haya que subir el precio.

¿Sabéis de cuantos CDs constara Dino Crisis 2? ¿Y Driver 2?

Dino Crisis, uno y Driver 2, tiene 2 CDs

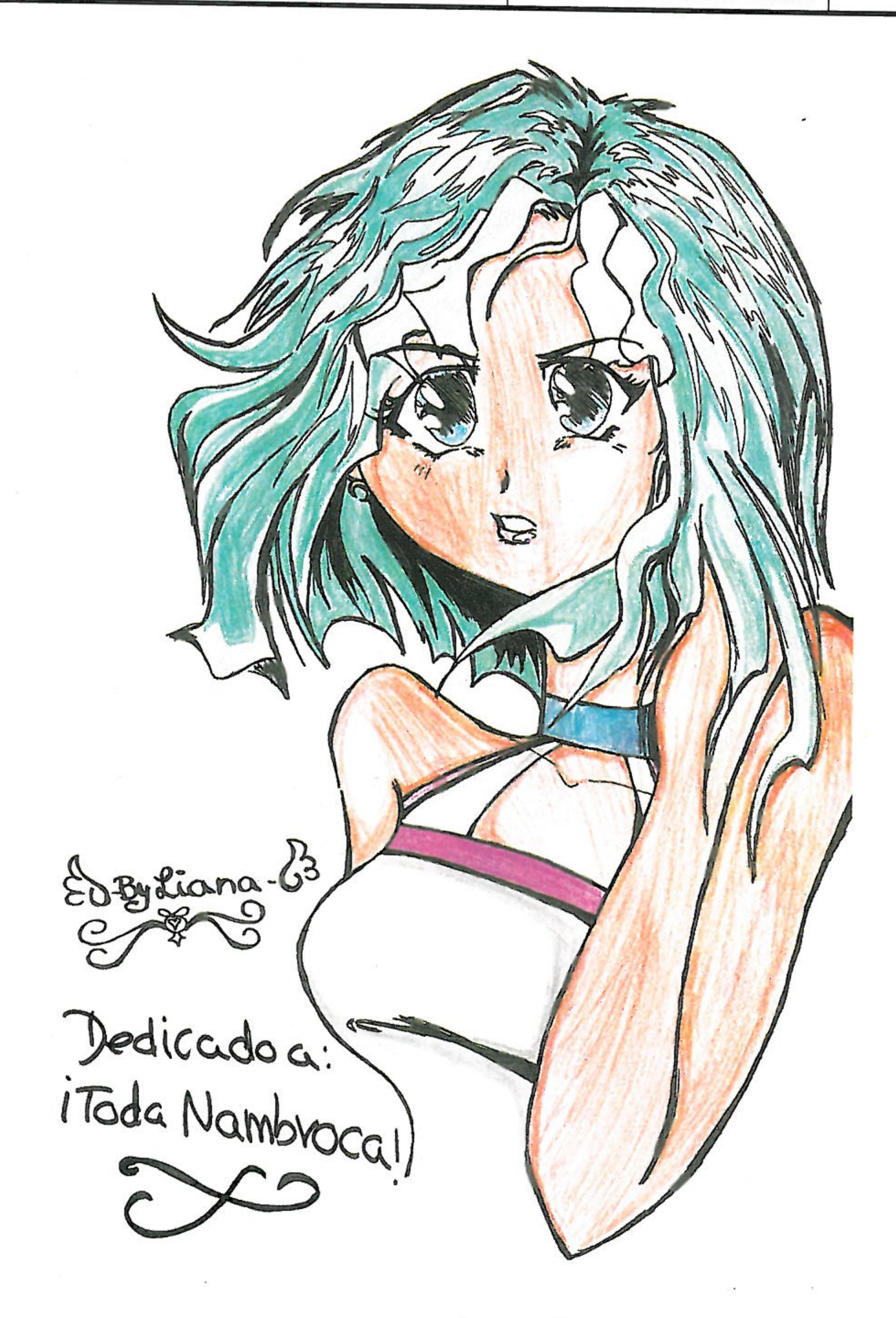
¿Cuando saldra Time Crisis: Project Titan en España?

Dijimos algo en Monitor sobre esto, pero de momento no sabemos nada más,. Cuando tengamos más información os la daremos, no te quepa duda.

¿Saldra Fear Effect en Platinum cuando se ponga a la venta el Retro Helix?

Seguramente lo haga antes.

Los perifericos de la PS valdran para la PS2 pero solo con los juegos de la 1 ¿Es esto cierto? ¿Ocurrirá con todos los periféricos o solo con algunos?



Puedes jugar con los periféricos de la 1 en la PS2 sin ningún problema. Lo que ocurre es que no podrás aprovechar a tope juegos que han sido diseñados para el tacto analógico de los botones del Dual Shock 2, pero funcionar, funcionan. El único periférico que no se puede usar de la PSX en la 2 es el Multi Tap. Hay uno exclusivo para ella.

¿El GT 2000 de la PS2 sera clavado al GT 2 o tendra mas pistas y coches?

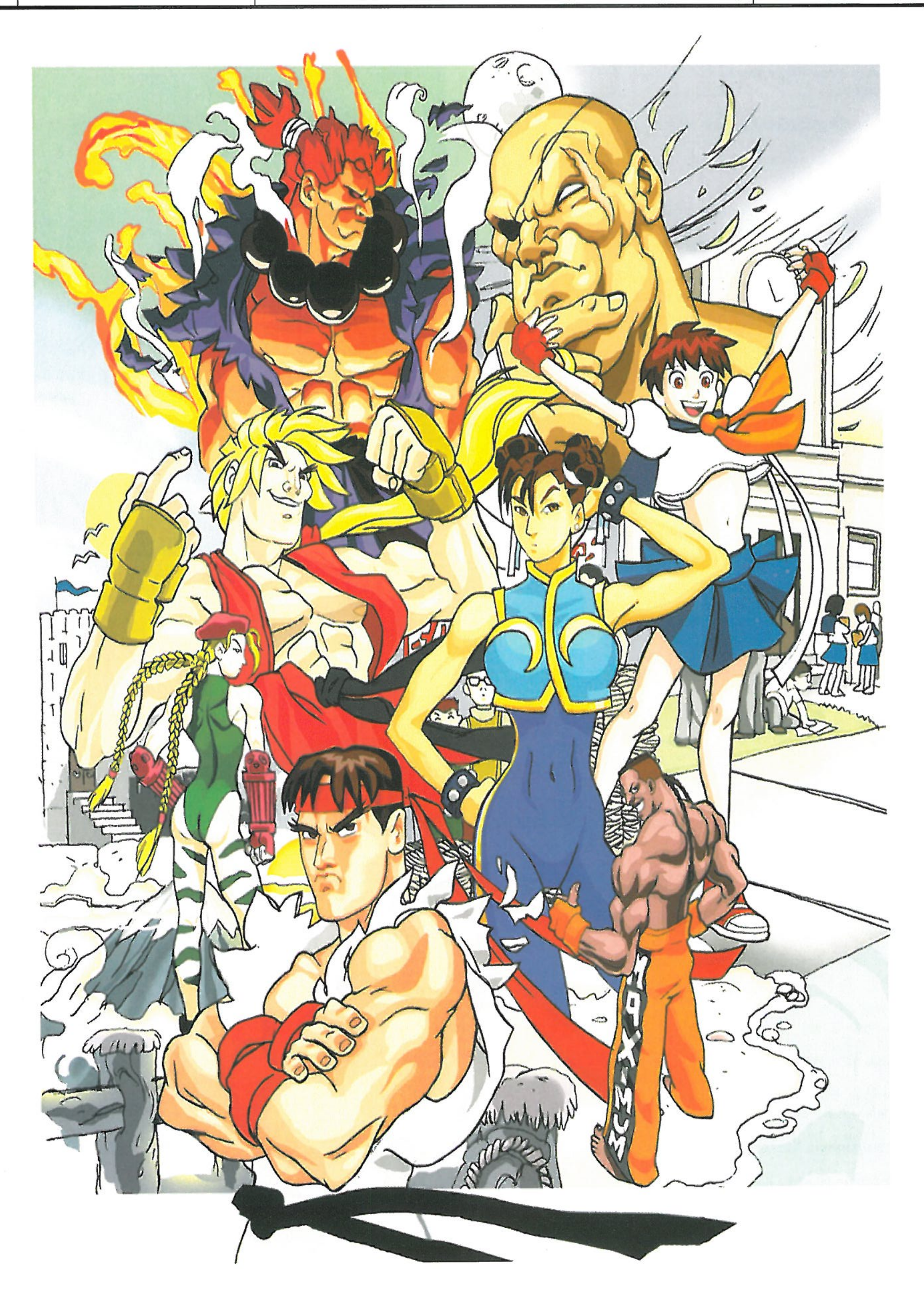
Se llamará Gran Turismo 3 y vas a alucinar cuando lo veas.

¿Sabéis si Syphon Filter (estoy hablando de la primera parte) saldrá en Platinum en caso de que no lo este ya? Es que he preguntado en varias tiendas y no lo tienen.

Pues dile al de la tienda que lo pida, que hace ya tiempo que está en Platinum.Y a la segunda parte, si no ha salido ya, le queda muy poquito para hacerlo.

¿De cuantos libros esta formada la colección de trucos que acompaña mensualmente a la revista?

Pues no sabemos exactamente si nos darán para 10 u 11 libros, pero vamos, por ahí va a estar la cosa.



Ahh, ya se me olvidaba, en el nº 20 de PSM Sergio Zofío de Madrid preguntaba trucos de CMR 2. Pues hay varios (deben ser introducidos como nombre en la pantalla de creacion de conductor) pero el mas util es:
- ONECAREFULOWNER que te da todos los coches y puedes usarlo en cualquier modo de juego.
Otros son:
- GREATBALLSOF (solo modo arcade) que te permite disparar bolas de fuego.
- RUBBERTREES (solo modo Contrarreloj) que hace que tu coche rebote al chocar.
- EASYROLLER (solo modo Contrarreloj) que convierte a tu coche en un MonsterTruck
- MOONLANDER (solo modo Contrarreloj) que te da baja gravedad.
Bueno me despido y espero que me publiqueis el e-mail, creo que me lo merezco por daros los trucos de CMR 2. Gracias y hasta otra.

Bueno, está bien, te lo has merecido.

DOS OBRAS MAESTRAS
Helena Ramírez
Parla (Madrid)

- Hola tío Alberto y Hightower, creo que voy a pasar de deciros lo fantástica que es vuestra revista porque desde que la compro he leido toda clase de cumplidos. Así que vamos a lo que vamos:
De estos dos juegos cuál me recomendais: ¿Vagrant Story o Parasite Eve2?.

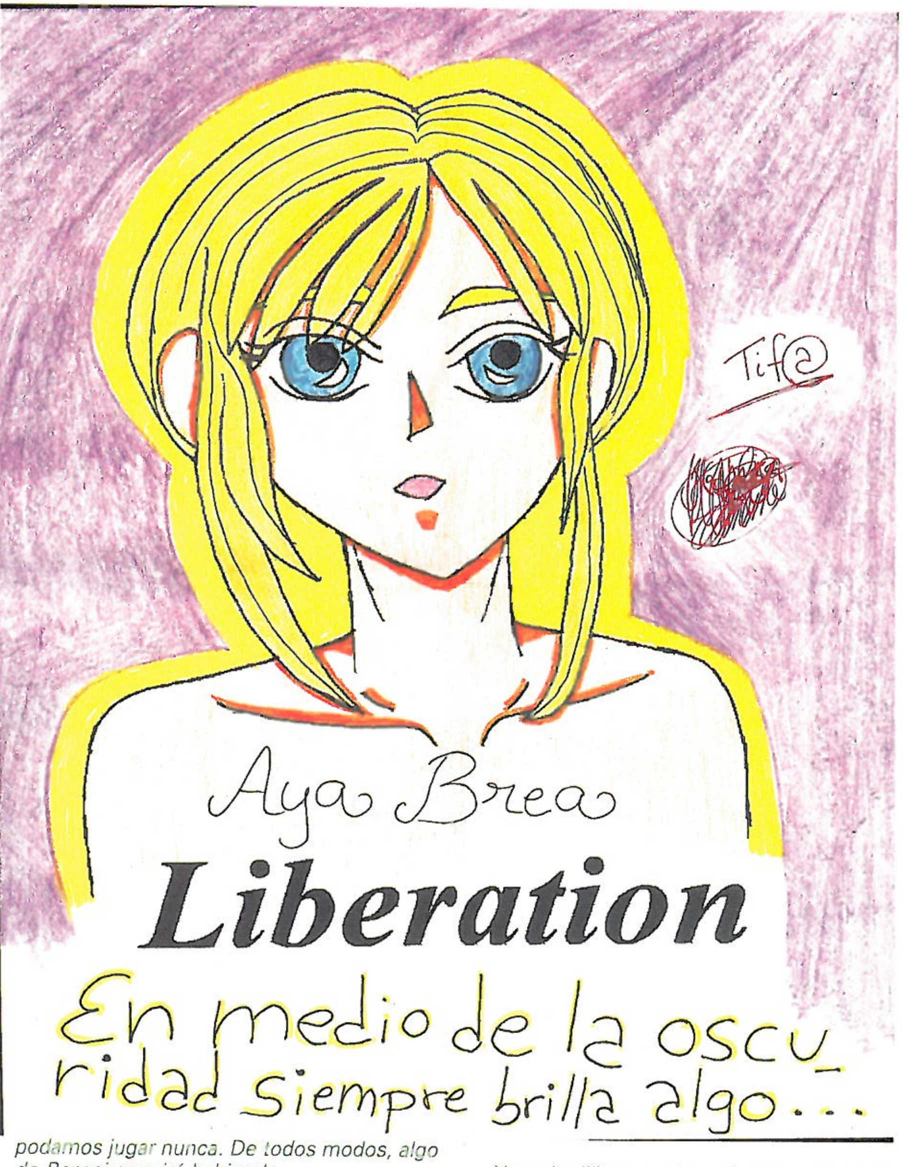
Los dos son obras maestras. Vagrant Story es de rol y está en inglés, así que si no dominas el idioma lo tienes un poco dificilillo; aún así es un juegazo. Parasite Eve 2 es más una mezcla de aventura y survival horror, con unos graficazos de muerte, una jugabilidad de 10 y traducido al castellano. Tu sabrás que estilo te gusta más.

Y una última preguntilla ¿Para cuándo un juego del Señor delos Anillos? que ya que han hecho la peli, alguna casa como Square, por ejemplo, podría hacerlo. Que pasada jugar con Aragorn o Frodo o el mismisimo Gandalf, en ya se sabe de sueños se vive.

No tenemos ninguna noticia de que se vaya a hacer ningún juego sobre esta fantástica aventura, bien que nos gustaría decirte lo contrario.

Deciros que vuestros libros de trucos están mu BIEN y que vuestros Exámenes de los juegos me ayudan a elegir los mejores juegos del mercado. Se echa de menos la sección Banzai.

Para eso los hacemos, gracias. Bueno la sección Banzai seguirá saliendo de vez en cuando, aunque se ha reducido algo el espacio que ocupa. ¿Tu te has dado cuenta de la cantidad de exámenes que llevan esta revista y la anterior? Consideramos que es más interesante (por el momento) darle más espacio a lo que vamos a ver aquí que a juegos que lo más probable es que no los podamos jugar nunca. De todos modos, algo de Banzai seguirá habiendo.



PLAYMANIACOS DEL OTRO LADO DEL CHARCO
Germán Cervantes

México

Me llamo Germán y como se habrán dado cuenta, les escribo desde México (una pregunta, ¿Por qué ustedes escriben Mejico y no México?).
PSM.- Pues tienes razón, ¿Por qué será? Bueno, ya lo hemos escrito bien...

Desde hace mucho he querido escribir a la redacción de la mejor revista de play española que he conocido y lo hago sólo para felicitarlos por su gran trabajo y para hacerles unas cuantas preguntas y comentarios, pero bueno, ya no les voy echar tanto rollo y hacerles la barba (hacerles el peloteo pués).
¿Por qué rayos se tarda tanto en llegar PSM a mi país?¿No podrían acelerar el proceso de exportación?

Ya se lo dijimos a otro paisano tuyo, no es culpa nuestra, los canales de distribución son muy complejos y se escapan a nuestro dominio. Si por nosotros fuera la tendrías ya mismo. De todas maneras, prueba a suscribirte y verás como te llega antes, además de ahorrarte algo de plata.

¿El Play 2 con DVD universal (o sea con la posibilidad de leer peliculas de todas las regiones) será más caro? les pregunto porque aquí, a pesar de estar pegados a EU (odio eso) el play 2 ni sus luces.
PSM.- El Play 2 (que aquí se llama PS2) va a llevar una codificación para los DVD por regiones. Esto quiere decir que sólo se podrán ver DVD PAL si has comprado tu consola en territorios con este sistema y NTSC si lo has hecho en EEUU o Japón. No se en México, pero aquí en España no va a salir ninguna PS2 con DVD universal

¿No saben si va a salir Messiah en el Play?

Primero se dijo que se estaba haciendo algo para PSX, pero nada más se supo de



este proyecto. Esperemos que el genio de Dave Perry se acuerde de Playstation y se decida por fin a convertir este fantástico juego bien sea para PSone o PS2.

¿Ustedes saben algo de MGS 2 para el Play 2 o del supuesto Playstation One, que se supone es más chico que mi fabuloso play?

Vamos a ver; MGS2 saldrá en Japón en otoño de 2001 y Psone ya está a la venta en todo el mundo que nosotros sepamos. Como tu dices, es exactamente igual en todas sus características técnicas a tu Play, pero es la mitad de tamaño y de peso; y en un futuro próximo saldrá a la venta una pantalla de cuarzo que se acoplará a la consola y un conector para el encendedor del coche.

Ahora van mis comentarios:
Algo que me desagrada de las compañias productoras, es que tienen una vision muy lejana de lo que es mi país, siempre nos pintan como el clásico país atrasado que tiene pueblitos polvorientos y que sus personajes son el típico mariachi y la típica Adelita. Les pido de favor, que ustedes que tienen el poder de hablar (o por lo menos de entrevistar) que intercedan por mi y que les pidan a los programadores que no sigan haciendo esas payasadas. Por favor, por favor, por favor. Se que es mucho abusar de ustedes (literalmente) pero son la unica salvación para mi reputación y la de mi país (que patriótico soy)

No nos lo explicas claramente, pero imaginamos que te refieres al personaje malo que aparecía en el juego de Toy Story y que iba vestido de pistolero mexicano. Bueno, tampoco hay que ponerse así al fín y al cabo es un juego. A nosotros los españoles nos tienen colgado el cartel de flamencos y toreros en todo el mundo y no nos mosqueamos (fíjate, a mí ni me gusta el flamenco ni los toreros y soy español cien por cien; he nacido en uno de los barrios más típicos de Madrid).

Las revistas españolas son las que mejor info traen a pesar de venir atrasadas y en especial, la de ustedes es la mejor pues no es tan cara, tiene estilo y los dibujos me encantan aunque ya no este Nimúe (¿Que le hicieron por cierto?). Les digo todo esto porque las revistas mexicanas son una porqueria excepto una.

Pues a Nimúe no le hicimos nada, fue ella la que se ha ido a vivir con los "gringos" y no hemos vuelto a tener noticias suyas.

Creo que Rinoa es la chava mas buena que he visto en mi vida, a pesar de ser virtual ¿No creen?
PSM.- Si, no está mal; quizá un poco delgaducha. No te olvides de grandes hembras como Kasumi o Tina de Dead or Alive, Hana de Fear Effect, Las hermanas Williams de Tekken, Reiko Nagase de Ridge Racer 4...La verdad es que hay mucha tía buena dentro de los juegos.

Yá se me acabaron las ideas, mejor me eclipso (medespido)

Pos no más. Hasta la próxima. (Queremos aclararte que no te contastamos al e-mail porque no queramos. La razón es que no contestamos a nadie, porque si lo hiciéramos no tendríamos tiempo de escribir la revista de la cantidad de correo que recibimos. PSM responde es nuestro medio de contestaros, esperamos que lo comprendas, gracias.)

¿ESTE O EL OTRO?

Sergio Torrent
e-mail

Hola, me llamo Sergio y me gustaria saber varias cosas:

¿Que tal el juego Spiderman?

Muy bueno, ya era hora de que sacaran algún juego bueno del lanzaredes. Puedes leer su examen en nuestro número 21

¿Que tal Digimon?

En este mismo número tienes su examen, léetelo y a ver que te parece.

¿NBA 2000 o NBA 2001?

Por lo que hemos visto es mejor el 2001. Esperamos poder analizarlo en el próximo número.

NO OS DEJAREMOS TIRADOS

Javilongas
e-mail

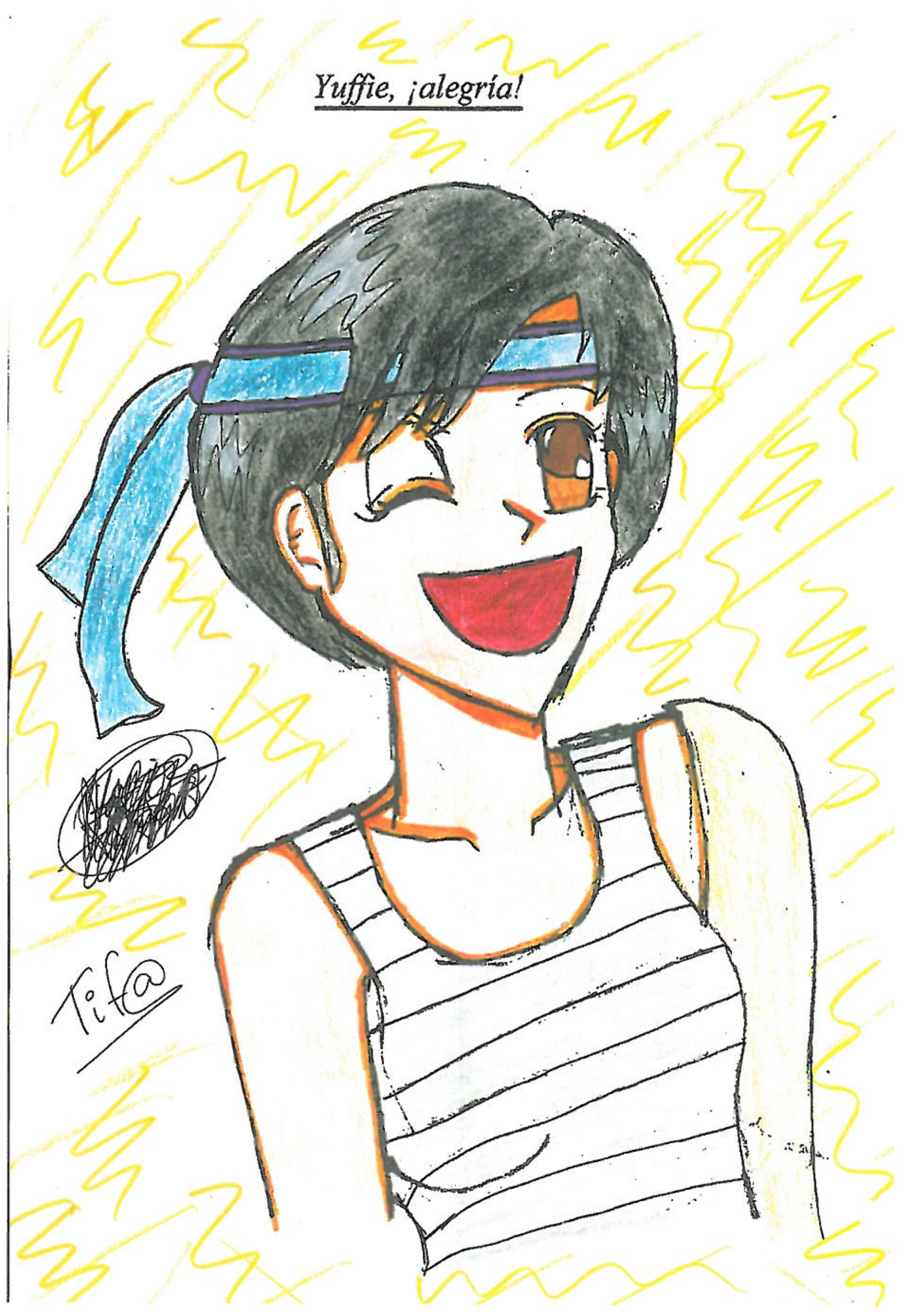
Hola tio Alberto y Hightower. ¿Que tal la vida? A mi bien, tengo mas vicios para mi gris...Sigo manteniendo que vuestra revista es la mejor del planeta en cuanto a videojuegos, portadas, personal directivo y currantes, por que sois muy simpáticos
¿ De qué va el juego del Chef de South Park?

Se llama South Park: Chef's Luv Shack y es una especie de concurso de estos típicos de la tele, como La Ruleta de la Fortuna o algo así. Va de preguntas y respuestas y si no aciertas tienes que pagar una prenda. Es muy divertido si eres americano, ya que está en un inglés bastante difícil de comprender y las bromas están basadas en hechos y personajes de allí, con lo que no nos enteramos del telediario.

En la revista nº20 me publicasteis mi carta, pero el dibujo de mi amigo, ¿Por qué?

A saber...Si venía en la misma carta igual ni nos dimos cuenta. Además, no seas mal amigo y deja a tu colega que también salga en la revista. A uno le publicamos la carta y al otro el dibujo y todos tan contentos.

¿Cual me recomendáis, Int. Track and Field o Sidney 2000?



Sydney es más completo y tiene mejores gráficos, sin embargo ITF es el clásico de toda la vida con su jugabilidad increíble. Tu mismo...

Cuando salga la Play 2 en España, ¡¡¡ NO NOS DEJEIS TIRADOS A LOS QUE NO NOS DEJAN COMPRARNOS LA PLAY 2!!!

Como podrás comprobar no os dejamos tirados, hay un mazo de exámenes de Psone. Mientras sigan saliendo juegos para la pequeña de Sony, nosotros los seguiremos analizando, tenedio seguro.

Una cosilla... Visca el Barça. Barça 2-0 R. Madrid. Y a la vuelta, otros dos que les endosaremos.

De eso nada. ¡Hala Madrid! Y preparaos cuando vengáis por aquí que os van a llamar los pescadores de lo llenas que os vais a llevar las redes. Por cierto, recuerdos del Milán y de la Champions... (eehh de buen rollo que es una broma cariñosa...)

¡SUSCR

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

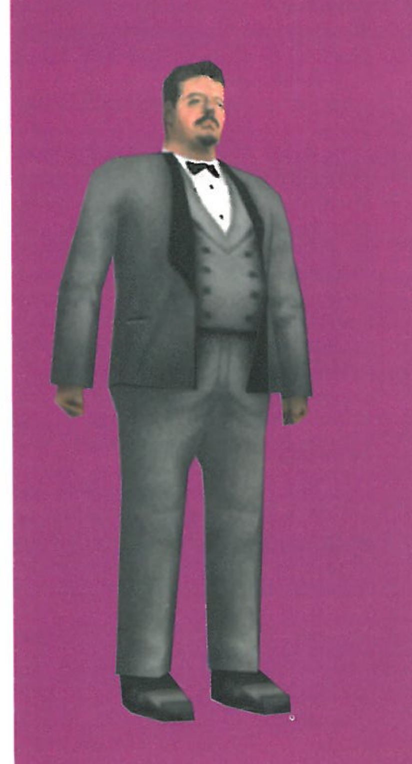
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

.................., a .... de .... de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)

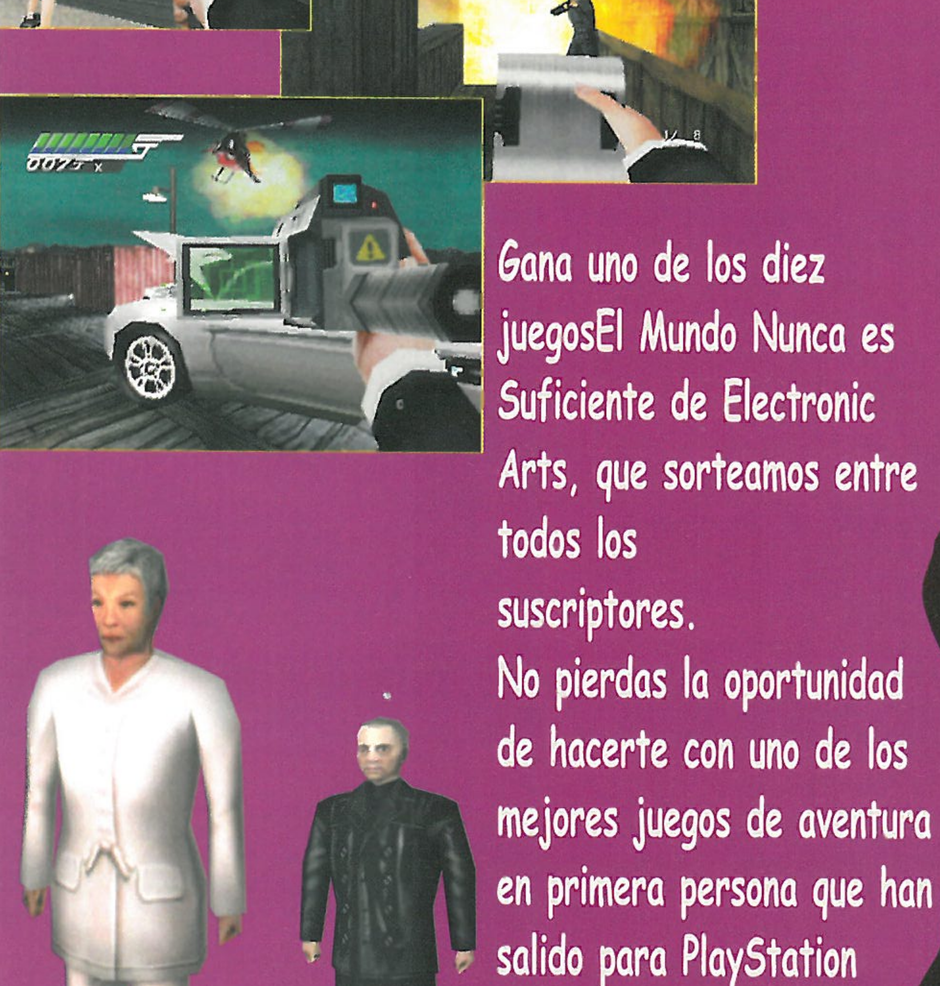
GANADORES COLIN

Fco. Ramón Pérez-Cox-Alicante
Juan Ubeda Gómez-Madrid
Tomás Madariaga Garcés-Bakio -Bizkai
José Llamas Cabello-Albal-Valencia
Albert Company Montsonis-St.Celoni-Barcelona
Daniel Molina Martinez-Trigueros-Huelv
Iván Lafuente Moya-Pinos Puente
Rubén Sierra López- Bilbao-Bizkaia
Jeronimo Gauchia-Ourense
M. Jesús Pellicer Rotger-Mahón-Huelva

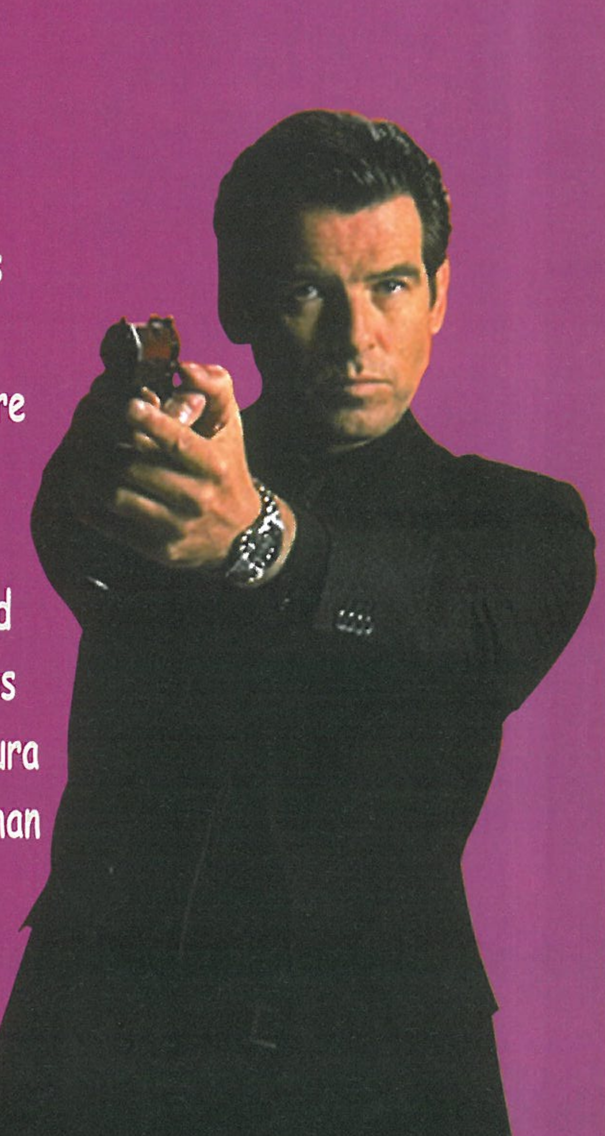


ÍBETE!

El Mundo Nunca Es Suficiente 007



Gana uno de los diez juegosEl Mundo Nunca es Suficiente de Electronic Arts, que sorteamos entre todos los suscriptores.
No pierdas la oportunidad de hacerte con uno de los mejores juegos de aventura en primera persona que han salido para PlayStation





¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.



Aventuras y Rol

ALUNDRA 2 — 7,4
PSM nº17

Esta segunda entrega se basa sobre todo en los puzzles mezclados con un gran número de secuencias cinemáticas, todo ello en 3D poligonal, y con un diseño de personajes divertido y extravagante. La fórmula de los puzzles resulta adictiva y es lo suficientemente largo para mantener a los aficionados al rol de acción delante de la consola bastantes horas.

CHASE THE EXPRESS — 8

Un juego de acción que ha mezclado sin demasiado éxito aspectos de Resident Evil y Metal Gear. Tendrás que salvar todo un tren del ataque de unos terroristas que han secuestrado al embajador. Buen argumento, pero acaba desesperando debido a las cámaras y los numerosos momentos de carga.

DINO CRISIS — 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNCA MUERE — 6,9
PSM nº 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

EXPEDIENTE X — 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión. Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FEAR EFFECT — 8,6
PSM nº16

Un gran juego con una excepcional historia, una excelente ambientación al más puro estilo anime (a pesar de estar hecho en América) y un diseño de personajes también magnífico. Por desgracia, a pesar de ocupar 4 discos, es demasiado corto, el desarrollo muy lineal y el control es, sin duda lo peor, detalles que impiden que se convierta en uno de los mejores juegos de Play jamás hechos.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM) — 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII — 9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

GALERIANS — 8,8
PSM nº19

Galerians es un juego absorbente, con una intrigante historia, escenarios tétricos que te envuelven y te obligan a terminar el juego.

Si te gustan los juegos de "Survival Horror" no debes dejar de pasar este juego.

GRANDIA — 9
PSM nº15

Una larga y completa aventura en dos discos que va creciendo en escala e intensidad a medida que nos metemos en ella. Enormes pueblos 3D poligonales para explorar y gran cantidad de personajes de sprites con los que hablar, y todo ello con un sorprendente nivel de detalle, aunque otros detalles no están a la misma altura, como es el diseño de los "dungeons" y el sistema de lucha.

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2: VIVA LAS VEGAS — 7,1
PSM nº18

Jungla de Cristal. Trilogía 2 es una aventura de acción con tres juegos diferentes de conducción, disparos y aventura en tercera persona. En líneas generales es igual a la primera parte, sólo que cambiamos de escenario hasta Las Vegas. Es un juego muy largo que garantiza horas delante de la pantalla. Una pega: los gráficos.

LA AMENAZA FANTASMA — 7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGEND OF LEGAIA — 7
PSM nº19

Una extensa aventura de rol enteramente realizada en 3D, tanto escenarios como personajes. Tiene un excelente motor de combate que hace que las peleas resulten lo más entretenido del

juego, ya que ni la historia ni los personajes consiguen enganchar lo suficiente. Sobre todo estos últimos están algo faltos de personalidad.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND 8,9

Una digna secuela de la aventura en primera persona más alucinante que jamás se ha creado para PSX. En esta ocasión, con una protagonista femenina y con más misiones alucinantes. Con el sello de la factoría Spielberg y de obligada compra si te gustó la primera parte.

MEDIEVIL 2 9,1

PSM nº15

Divertido, con un gran sentido del humor, superjugable y un montón de adjetivos más se nos ocurren para un juego que no debe faltar en tu colección. Sin duda alguna, Sony nos ha vuelto a sorprender con una maravillosa secuela de un maravilloso juego. No hay nada igual en PlayStation en su género.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE 8

Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

NIGHTMARE CREATURES 2 9,2

PSM nº17

Un juego de terror de lo más absorbente y tenebroso. Unos escenarios impactantes y unas criaturas espeluznantes, que hacen de Nightmare Creatures II un juego emocionante y con mucho que ofrecer. Acción a raudales y sangre por todas partes, para hacer llegar el terror a tu videoconsola de la forma más idónea: con más terror que nunca.

RESIDENT EVIL 3: NÉMESIS 9,1

PSM nº14

A pesar de ser el mejor gráficamente de toda la saga, no te extrañes de que su puntuación sea inferior a las anteriores entregas. La verdad es que ya están estirando demasiado la misma historia. Aún así, te recomendamos que te hagas con él, ya que te lo pasarás de muerte.

SHADOW MADNESS 7

PSM nº15

Aunque ocupe dos discos, este título desarrollado en los estudios americanos de Crave demuestra que todavia tienen que mejorar para poder competir con las grandes producciones japoneses. Está lleno de buenas secuencias de vídeo, con una historia interesante y una banda sonora que la complementa perfectamente, pero el diseño de personajes, el sistema de lucha y otros detalles la estropean.

SILENT HILL 9

Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad. Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 2 9,5

PSM nº14

Quizá la primera parte tuviera algo más de puntuación por la originalidad que demostró en su día. Pero no te equivoques, esta segunda parte, a pesar de mantener los mismos gráficos, es tan buena o mejor que la primera. Lo mejor de todo es el doblaje, realizado por los mejores actores de doblaje del mundo, o sea, los españoles. Una perfecta continuación con uno de los mejores argumentos vistos en la Play.

TOMBI 2 8,4

PSM nº19

Para la secuela, el desarrollador Whoopee Camp ha mantenido todas las cosas que hicieron el juego tan grande, a la vez que ha realizado un gran número de mejoras y añadido nuevos elementos (sin mencionar la realización en un mundo completamente poligonal).

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION 8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.



Beat'em up (o juegos de lucha)

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE 8

PSM nº17

Los aficionados más puristas de Street Fighter pueden verse decepcionados y que no les convenzan ciertos elementos complicados del juego, o su sistema de combate pero, para los demás, es el juego de lucha más creativo e innovador de Capcom, y además es bastante más divertido que otros muchos. A destacar el modo historia y los diseños de personajes.

MARVEL VS. CAPCOM 6,8

PSM nº15

Podría decirse que es el más complejo de la serie de juegos de lucha de Capcom. La incorporación de varios tipos nuevos de ataques en equipo y movimientos especiales ayuda a que al menos merezca la pena probarlo. Sin duda, los incondicionales de la serie seguirán viéndoles alicientes, pero el resto de jugadores posiblemente vean más de lo mismo.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES 6,9

Un nuevo juego de la saga que se aleja de lo que nos tenía acostumbrados. En esta ocasión debemos avanzar a través de una serie de misiones en lugar de pelear uno contra uno, como venía siendo habitual. Es algo distinto.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM) 9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las

luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

STREETFIGHTER EX2 PLUS
6,6
PSM nº18

Uno más, pero que seguro no será el último, de la saga con más continuaciones de toda la historia. Si tienes el anterior, y los comparas, apenas encontrarás diferencia entre ambos títulos. Mucho colorido y algún nuevo personaje bajo la estructura del SF de toda la vida.

TEKKEN 3
9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TEKKEN TAG TOURNAMENT, **9,3**

Llega a nuestras manos la primera obra de arte para PS2, con nuevos modos de juego y un montón de personajes para elegir. Con gráficos alucinantes y detalles técnicos muy elaborados.

VICTORY BOXING 2
7

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WCW MAYHEM **6,2**
PSM nº 14

Los controles del juego son bastante buenos, fáciles de manejar y cuenta con un buen número de luchadores reales con los que se ha usado el motion capture. Sin embargo, a pesar del uso de esta técnica, los gráficos no están suficientemente depurados y hay mucho "clipping". Además, se echan en falta la gran cantidad de modalidades de juego de otros títulos de lucha libre.

WWF SMACKDOWN
8
PSM nº18

Aunque es fácil de manejar, cuenta con una gran variedad de movimientos. Logra recrear el ambiente de los auténticos espectáculos de lucha libre y cuenta con muchos tipos de combates diferentes. A pesar de tener algún problema, como los comentarios durante los combates, sigue siendo un estupendo juego de wrestling que gustará a los aficionados a la lucha libre.

X MEN: MUTANT ACADEMY 

Juego de lucha basado en los personajes de X-MEN con un argumento original y novedades interesantes como los golpes extremos y los superpoderes, También merece la pena el modo de entrenamiento y el modo cerebro. Opción interesante dentro del campo de los beat´em up teniendo en cuenta la "calidad" de muchos de los juegos que salen al mercado.

XMEN VS STREET FIGHTER
5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

4x4 WORLD TROPHY
5,9
PSM nº18

Carreras de 4x4 en escenarios tan variados como una playa, una montaña nevada, los templos mayas,... con variedad de coches entre los que elegir. Las carreras son fáciles de ganar cuando coges el coche adecuado. El realismo es nulo, se necesita un milagro para hacer volcar el coche.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL
9

PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

COLIN McRAE RALLY 2.0
9,3
PSM nº18

La tan esperada secuela del mejor juego de rallys de nuestra gris. Gráficos alucinantes y un control de los coches como nunca te hubieras podido imaginar. Lo que menos nos ha gustado es el enorme salto de dificultad que hay entre los niveles, aunque es una pequeña nube que no logra empañar un título tan bueno como este.

CRASH TEAM RACING **9,5**

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DRIVER 2, **9,3**

Una digna secuela de uno de los juegos de conducción y aventura más alucinantes que han pasado por nuestra gris. Nuevas ciudades que recorrer con un nivel de detalle que te sorprenderá, nuevas misiones más complicadas y la posibilidad de manejar al protagonista fuera del coche para hacerte con el vehículo que más te apetezca. Muy recomendable.

DUKES OF HAZZARD **5**
PSM nº17

Planteado como un capítulo especial de la clásica serie de televisión en que está basado, vamos cambiando entre secuencias de vídeo y otras de conducción a lo largo de las cuales se desarrolla la historia. Los vídeos son lo mejor, son completamente originales y están bien hechos, mientras que las secuencias de conducción tienen bastantes fallos.

F-1 2000
9,3
PSM nº16

Posiblemente el mejor juego de F1 del momento, ya que es muy espectacular, y además posee una base de datos completamente actualizada a esta temporada. Nos permite vivir con realismo el vértigo de la F1, corriendo el campeonato de motor más importante del mundo. Sabemos cómo se las gastan los muchachos de EA Sport, por lo que ya sabéis que tipo de juego puedes encontrar.

F1 Championship Season 2000

8,2

Sorprendente título que sale al mercado con muy poco espacio de tiempo respecto a su antecesor F1 2000, pero que en realidad no nos ofrece ninguna novedad por la que merezca la pena comprarlo si ya tenemos el anterior. A pesar de todo tiene todas las buenas características de la casa EA en lo que a gráficos, control, efectos sonoros y jugabilidad se refiere.

FORMULA 1 99

7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

GRAN TURISMO (PLATINUM)

10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAN TURISMO 2

10

PSM nº 13

El juego de coches más grande jamás publicado para la Play, con alrededor de 1.000 coches, todos ellos con unos gráficos prácticamente perfectos, con su propio sonido de motor, con todas las carreras que se os puedan ocurrir, un control estupendo, una música genial... Imprescindible para cualquier aficionado al género.

GRAND THEFT AUTO 2

6,6

PSM nº 12

El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo tendrás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho más entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

LE MANS 24 HORAS

9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

MICROMANIACS

7,7

PSM nº16

Las carreras de Micro Machines de toda la vida, con la innovación de que manejamos unos simpáticos alienígenas. Muchos circuitos, con una enorme variedad y originalidad, que nos harán pasar unos ratos magníficos. En compañía de amigos, el modo multijugador resulta muy divertido. Es un juego difícil, adecuado para aquellos que busquen retos en su videoconsola. Intenta llevar a tu enano cabezón a la meta antes que nadie, y ve descubriendo todos los secretos de este interesante juego.

Moto Racer World Tour

7,7

Tercera parte de un clásico que ni dice ni deja de decir nada especial. Como dicen que en la variedad está el gusto, aquí tienes motos de todas formas y de todos los colores. Si te gustaron los anteriores,o te gusta el arcade y la jugabilidad, apuntaté a la gira mundial de esta nueva entrega de Moto Racer.

NASCAR 2000

5,4

PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carreras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configuración no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

N-GEN

8,5

PSM nº18

Denominado por sus programadores como el "Jet Turismo" de los juegos de carreras, ya que se trata de competir con aviones en arriesgadas carreras por enrevesados circuitos e ir mejorándolos a base de comprar nuevas y mejores piezas o aviones más potentes. Lo mejor: Sus escenarios y su velocidad endiablada.



NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

RADIKAL BIKERS

6,8

PSM nº18

Un juego simpático en el que debemos repartir pizzas a la máxima velocidad posible. Además de la dificultad y opciones de los escenarios, tenemos que luchar para llegar antes que la competencia. ¡Qué no se te enfríe!

RALLY CHAMPIONSHIP

8

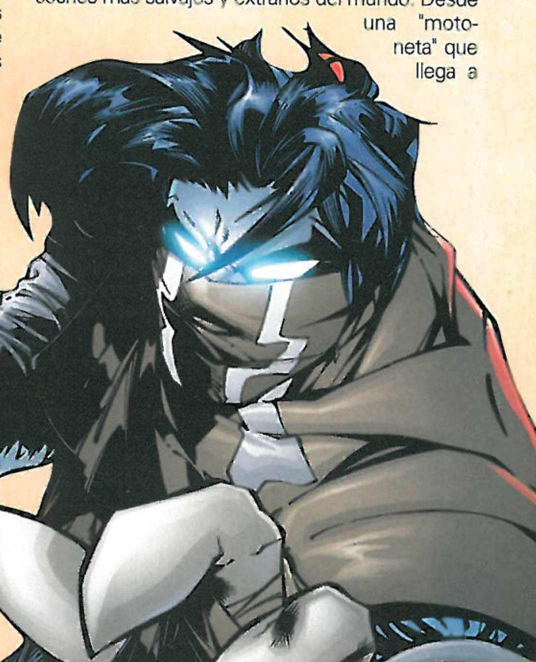
PSM nº17

Como primer intento, aunque no tenga la gran variedad de modalidades de juego, posibilidades de ajuste del coche, o el amplio número de circuitos de Colin McRae, es uno de los mejores juegos de rally que hemos tenido ocasión de probar. Gran jugabilidad, una de las mejores vistas de piloto, y escenarios muy realistas.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a



300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

ROLLCAGE STAGE 2 8,4
PSM nº16

Si el primer Rollcage ya era bueno, este lo supera en todo: más y mejores coches, más y mejores circuitos, mejores efectos de sonido, magnífica banda sonora, un control mucho más refinado, y tal cantidad de secretos que descubrir (modos de juego, coches, circuitos...) que puede causar graves casos de adicción a los aficionados a las carreras futuristas.

SPEED FREAKS
8,3

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA 2 TOURING CARS 9,4

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

TOCA: WORLD TOURING CARS
9,5

PSM nº19

TOCA: World Touring Cars es el mejor juego de carreras, en su estilo, que hemos probado y desde este momento se ha convertido en un juego obligatorio para cualquier amante de la velocidad y de la jugabilidad, además de ser referencia obligada para posteriores juegos del mismo tipo. Cómpratelo sin dudar ni un momento.

SUPERBIKE 2000
5

PSM nº17

Un juego de carreras de motos bastante mediocre, aunque es muy fácil de jugar y cuenta con una gama bastante completa de motos, pilotos y circuitos. Dispone de una zona muy cómoda de puesta a punto de la moto y todas las superbikes tienen muy buen aspecto. La IA de nuestros oponentes nos lo pondrá muy difícil.

V-RALLY 2 9,4

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos, basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 3 9,4

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

ALL STAR TENNIS 2000, 6,3

Tenis de simulación que reúne a jugadores de la talla de Kuerten o Conchita Martínez. Pistas variadas y con características propias. Falla en lo fácil que resulta, por lo que se vuelve monótono. Demasiado parecido a su antecesor. La opción de dobles y la de dobles mixtos son interesantes. Divertido para jugar contra un amigo.

COOL BOARDERS 4 6,8
PSM nº15

¿Más de lo mismo con mejores gráficos? Pues no, los gráficos no están especialmente mejorados, la principal novedad la constituye la inclusión de licencias de marcas especializadas en indumentaria y material deportivo especializado y profesionales reales. Lo más divertido, los eventos especiales.

CYBERTIGER 7,2
PSM nº15

Segunda incursión de Tiger Woods en la Play, que se supone dirigida a una audiencia más joven y a los que no se hayan enfrentado nunca a un palo de golf, por lo que elimina muchos de los elementos más complicados de modo que resulta fácil meterse en el juego. Gráficamente se queda demasiado corto. Buen control analógico del palo, menos cuando hace falta precisión.

Esto es fútbol 7,7

Segunda parte de otro juego más que no parece una amenaza para los dos grandes de este "gremio". Promete bastantes horas de juego debido a su gran cantidad de posibilidades de torneos y competiciones varias. En fin, otra alternativa al binomio líder.

EURO 2000 6,3
PSM nº19

EURO 2000 es un nuevo juego de fútbol que se basa en la Eurocopa y de estilo FIFA. Es interesante por la base de datos de todas las selecciones europeas y por la modalidad de clásicos, pero falla en todo lo demás. Es un mal juego de fútbol superado por muchos de los títulos del mercado. Malos gráficos, escasa jugabilidad, en definitiva, malos partidos, y si eso falla en un juego de fútbol no merece la pena comprarlo.

EVERYBODY'S GOLF 2 8,8
PSM nº15

Golf para todos, tanto si os gusta este deporte como si no, estamos seguros de que más de uno acabará picándose y pasando muchas más horas de las que podía llegar a imaginar. Estética de dibujos animados con animaciones simpáticas. Manejo sencillo e intuitivo. Nuevos personajes y premios extra por victoria.

FIFA 2000 10

El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT
7,2

Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
7,9

PSM nº19

El típico juego de olimpiadas, especialmente

divertido para juntarse con unos amigos a destrozar mandos de Play. Aunque no todas las pruebas son de simple velocidad, ya que se han incluido algunas en las que lo importante son las combinaciones de botones y la coordinación en las pulsaciones.

ISS PRO EVOLUTION 9
PSM nº15

Aunque le falta la gran cantidad de posibilidades (liga, copa, mundial...) y licencias de otros juegos de fútbol, seáis o no fans de FIFA, este es un juego diferente que hay que probar si os gusta el fútbol, y podáis decidir por vosotros mismos cuál es mejor. En la Redacción ya llevamos tiempo discutiendo, y la cosa sigue sin quedar clara, pero está claro que aquí no nos van a regalar los goles.

KNOCKOUT KINGS 2000
8,7
PSM nº 12
Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.

MIKE TYSON BOXING
6
Boxeo de estilo realista pero escaso de diversión y con una jugabilidad muy pobre. Lo mejor es poder boxear con Mike Tyson e ir descubriendo jugadores ocultos. También destacn los escenarios. Lo peor: el resto.

MTV Sports: Skateboarding 7,3

Este título resulta entretenido para pasar un rato haciendo el loco, aunque no creo que te llegue a enganchar al máximo. En definitiva, un juego divertido con grandes temas musicales.

NBA LIVE 2000
9,4
PSM nº 12
Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NHL FACEOFF 2000 7,2
PSM nº17
Aunque hace un notable esfuerzo por meternos en la pista de hielo, con buenos movimientos de cámara, melodías para los intermedios y comentarios, todos esos pequeños detalles acaban quedando oscurecidos por un control bastante incómodo y unas animaciones escasas en lo que al número de frames se refiere. La IA de los oponentes es algo mejor que en entregas anteriores.

REEL FISHING
6,5
PSM nº 12
Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman's Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.



RONALDO V-FOOTBALL
7,7
PSM nº18
Uno de los muchos títulos de fútbol, que no nos ha impresionado lo suficiente. Incorpora numerosos modos de juego, pero la jugabilidad no nos engancha en absoluto y las opciones dentro y fuera del campo nos pueden llegar a a aburrir.

Sydney 2000 8

Un juego en el que el espíritu olímpico pasa a un segundo plano si no quieres que tus amigos se rían de ti. Las multipartidas te engancharán a este juego en el que no siempre gana el más brutote, la habilidad resulta fundamental en muchas pruebas.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

THRASHER: SKATE & DESTROY
5,6
PSM nº 14
Título que trata de centrarse en la simulación del skating, pero demasiado complicado de manejar, además de que el control no responde muy bien. Gráficos bastante mediocres y un período de aprendizaje demasiado largo, junto con ciertos problemas de jugabilidad hacen que prefiramos seguir con el Tony Hawk, y dejarnos de experimentos.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000
7,4
PSM nº19

Tiger Woods PGA TOUR 2000 es un juego de golf basado en el circuito americano con golfistas también americanos. Es el juego más realista de los de su género y se cuidan los detalles de jugadores y campos. Lo mejor es la modalidad de partidos por parejas. Largo, realista y divertido, supone un duro rival para el entretenido Everybody's Golf 2.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2, 9,2
Un juego imprescindible para los que buscan diversión, jugabilidad, vértigo, velocidad y locura. El mejor juego del "gremio". No dejes de probarlo si no quieres perderte algo grande.

TRICK'N SNOWBOARDER
6
PSM nº 12
El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

STREET SKATER 2 8,5
PSM nº16

Street Skater 2 es un innovador juego de skateboarding que te da la oportunidad de crear tu propio pista de patinaje. Esta opción, unido a la excelente jugabilidad, que te permite realizar todo tipo de saltos en todo tipo de lugares, hacen de este juego una opción interesante y una gran alternativa a Tony Hawk's Skateboarding.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000
7,5
PSM nº16

El sonido sirve para ambientar al máximo, y los comentarios, a diferencia de otros juegos de fútbol. Lo más destacado son los retos: nos ponen en una situación de una final anterior y hay que superar el desafío que nos proponen (defender el resultado, o darle la vuelta antes de que acabe el partido). Seguramente no sea el mejor simulador de fútbol de Play, pero es una buena opción para

todos aquellos que deseen vivir una Liga de Campeones lo más realista posible.

V-Beach Volley 6,5

Uno de los pocos títulos de este deporte que han aparecido en el mundo de los videojuegos. Divertido al principio, aunque puede cansar rápido. Malos gráficos y cámaras, y un control que resulta complicado los primeros partidos. Échale un vistazo sólo si eres un deportemaniaco.

Estrategia

ARMY MEN 3D 8

PSM nº 13

Una curiosa y entretenida combinación de estrategia y acción, en la que controlaremos a Sarge, parte integrante del ejército verde, que tendrá que moverse por unos escenarios 3D para cumplir una serie de misiones, moviéndose siempre con mucho cuidado, pues un solo paso en falso puede significar la muerte, y tener que volver a empezar la misión, aunque no el juego.

CONSTRUCTOR 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & CONQUER RETALIATION 6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000 7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME PARK WORLD 8

PSM nº16

Theme Park World te ofrece la posibilidad de ponerte al mando de un parque temático y divertir a tus visitantes con atracciones de todo tipo, incluso la montaña rusa. Su control y su jugabilidad te enganchan desde el principio. Un juego indispensable que no se te quedará corto... pero sólo si te van esta clase de juegos.



WORMS: ARMAGEDDON 7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

ABE'S EXODDUS 9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA, 6,4

Un agradable plataformas, ideal para los más pequeños que tampoco decepcionará a los más "grandes". Gráficos coloristas y una jugabilidad muy ajustada.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME 9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

CAPCOM GENERATIONS 7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 3

9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión sí que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CRASH BASH

9,4

Crash Bash nos presenta un nuevo formato de juego, con los gráficos y sonido que le han hecho tan característico y con multitud de minijuegos que podremos jugar solos o en grupos de hasta cuatro jugadores. Podemos decir que Crash aún sigue vivo.

CROC 2 **7,8**

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorporación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

9

Ricther Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

GAUNTLET LEGENDS **6,2**

PSM nº19

Todo un clásico de las recreativas resucitado para la nueva generación. Aunque la recreativa no estaba mal, sin ser gloriosa, el paso a PlayStation no le ha sentado muy bien. El objetivo del juego sigue siendo el mismo: recorrer una serie de niveles eliminando a toda criatura que se nos cruce por el camino. Ni más, ni menos.

GEKIDO **7,2**

PSM nº19

Gekido es un juego de lucha en el que tendremos que avanzar por variados escenarios para poder rescatar a Ángela, que ha sido secuestrada. 17 niveles y 9 personajes entre los que elegir, además de variados combos y opciones de lucha. Una joya para los amantes de género.

JACKIE CHAN STUNTMASTER

6

PSM nº18

Mezcla entre los títulos estilo Double Dragon con los de plataformas, con un estilo gráfico que nos recuerda a los clásicos de antes. Podría haber resultado bastante divertido, de no ser porque el control es bastante horrible y complica innecesariamente la lucha en 3D y los saltos. En un juego en el que nos podemos encontrar dando cuatro peligrosos saltos en una misma pantalla, eso es imperdonable.



KINGSLEY **7,1**

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

LA SIRENITA REGRESA AL MAR **6,4**

Otro producto de la factoría Disney ideal para los "mocos" por su sencillez de manejo y por su fiel recreación basado en las aventuras de Ariel en la nueva película que sólo se ha lanzado en vídeo.

MIDNIGHT IN VEGAS **7,6**

PSM nº16

Un juego dirigido a un público más adulto del habitual, que trata fundamentalmente de gastarse las perras (y, si es posible, ganar también unas cuantas) en todos los juegos típicos de los casinos más famosos del mundo, los de Las Vegas: Ruleta, dados, blackjack, bacarrá, póker, y todas las tragaperras que os podáis imaginar.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO

9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

Rayman 2 **7,4**

Por fin vuelve Rayman. La espera ha sido larga pero ya podemos disfrutar de uno de los mitos de las plataformas para la gris. Muy del estilo de la primera parte pero con una historia distinta. El control es sencillo y el doblaje de los personajes es genial. Falla lo de siempre en los plataformas 3D: los giros de cámara (cuidado con tu cuello).

RUGRATS STUDIO TOUR **5,4**

PSM nº19

Divertidos y variados minijuegos a bordo de una kart, una nave espacial,... Aun así, es un juego muy fácil y muy corto. Los movimientos de la cámara molestan bastante. Es muy parecido al primer juego de los Rugrats, excepto que cambian el escenario. Entretenido para pasar un rato.

SPIDERMAN **8,4**

Una historia de acción y aventura en la que podremos manejar a nuestro arácnido héroe con una variedad de acciones que impresiona. Buenos gráficos y buena música, que acompaña perfectamente a una de las grandes estrellas de nuestra consola. Todo un espectáculo que debes probar.

SPYRO THE DRAGON **9**

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 **8,8**

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos

los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

WORMS PINBALL 8

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

BUST A MOVE 2 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.



5,6 AVISION,

Primer juego tipo puzzle que sale para PS2 muy a la japonesa y cuya gracia consiste en hacer combinaciones con fuegos artifiales. Recomendable sólo para curiosos.

MR. DOMINO 6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino avanza esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles.

POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD 7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

ARMY MEN: AIR ATTACK 8,5

PSM nº15

Un divertido concepto que consigue su mejor título en esta ocasión, con grandes dosis de acción y enemigos de sobra para fundir o hacer saltar en pedacitos (de plástico, claro), mientras cumplimos toda clase de misiones con nuestros helicópteros de combate por unos escenarios con unos gráficos que no son tan simples como pudiera parecer.

ASTEROIDS 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G DARIUS 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST 9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD 7

Fantástico y divertidisimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK 2 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR
6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

RESIDENT EVIL SURVIVOR
8,6

PSM nº18

Vuelve el virus T cargado de novedades. La historia se traslada a una ciudad desconocida, el personaje es nuevo, la perspectiva es ahora en primera persona... Mayor rapidez y agilidad en los movimientos, además de un fácil control. La música y los efectos sonoros son impresionantes. Ya no hay problemas de cámara. Alguna pega: quizá sea demasiado fácil para los devotos de RE, pero aun así resulta imprescindible.

RETROFORCE **7,4**

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

TIME CRISIS (PLATINUM) **8**

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2
9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 **8,7**

PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS: VENGEANCE
9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

EAGLE ONE **8,3**

PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS **8,5**

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un matamata. También es muy buen juego.

COLONY WARS: RED SUN **9,6**

PSM nº16

La mejor saga espacial de PlayStation regresa en mejor forma que nunca. Increíbles gráficos, estupendos diseños de naves, atmósferas espaciales excelentes, una épica banda sonora, efectos de sonido magníficos y un control que nos permitirá convertirnos en el mejor piloto de la galaxia en poco tiempo. Por si eso no es suficiente, es más fácil que los anteriores, y no tendremos que volvernos locos para terminarlo por completo.

G-POLICE 2
7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER **9**

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM) **7**

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

WING OVER 2 **6,7**

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE
7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC **9,5**

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000
9,6

PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

UM JAMMER LAMMY **6,3**

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCION DE PSM



Nº.13



Nº. 14



Nº. 15



Nº. 16



Nº. 17



Nº. 18



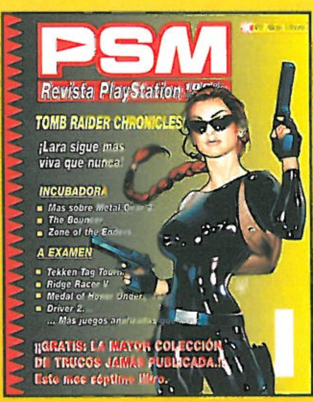
Nº.19



Nº. 20



Nº. 21



Nº. 22

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º.......... Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P. .... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:..........)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

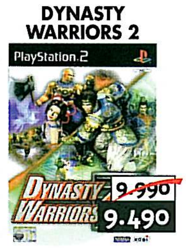
IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barce

Expertos en Informática y Videojuegos











Producto	Precio anterior	Precio
ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER (PlayStation.2)	9.990	9.490
DYNASTY WARRIORS 2 (PlayStation.2)	9.990	9.490
FIFA 2001 (PlayStation.2)	10.490	9.990
CONTROLLER DUAL SHOCK 2	4.990	4.790
DVD REMOTE INTERACT	4.990	3.990
MEMORY CARD 8 Mb	6.990	6.490
PLAYSTATION 2		74.900
RIDGE RACER V (PlayStation.2)	9.900	9.490
SILENT SCOPE (PlayStation.2)	9.990	9.490
TEKKEN TAG TOURNAMENT (PlayStation.2)	9.900	9.490
CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL		990
CABLE RF TV Centro MAIL		1.590
MEMORY CARD SONY PS ONE	2.100	1.990
PLAYSTATION PS ONE		19.900





Producto	Precio anterior	Precio
DINO CRISIS 2	6.990	6.490
FIFA 2001	7.990	7.490
TOMB RAIDER: CHRONICLES	7.990	7.490
007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE	7.990	7.490
ALIEN RESURRECCIÓN	7.990	7.490
CHASE THE EXPRESS	6.990	6.490
CHIKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA	7.990	7.490
CRASH BASH	6.990	6.490
DAVE MIRRA FRESTYLE BMX	7.990	7.490
DINOSAURIO	6.995	6.490
DRIVER 2	7.490	6.990
DUCATI WORLD	7.990	7.490
EL DORADO	6.995	6.490
EL LIBRO DE LA SELVA	6.990	6.490
ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER	7.490	6.990
ESTO ES FÚTBOL 2	6.990	6.490
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	7.990	7.490
FÓRMULA 1 2000	7.990	7.490
GRAN TURISMO 2	3.990	3.490
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	7.990	7.490
MS. PAC-MAN MAZE MADNESS	6.990	6.490
NBA LIVE 2001	7.990	7.490
PATO DONALD CUAC ATTAC	6.995	6.490
PARASITE EVE II	7.990	7.490
SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN	6.990	6.490
THE GRINCH	7.490	6.990
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	8.490	7.990





















Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

IMPUESTOS INCLUIDOS

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

GAME

EXIT